

# PATHFINDER®

## Las bóvedas de la Abomínación

SENDA DE AVENTURAS

Por Vanessa Hoskins, James Jacobs  
y Stephen Radney-MacFarland



# Las bóvedas de la Abomínación

SENDA DE AVENTURAS

**AUTOR**

James Jacobs, Vanessa Hoskins y Stephen Radney-MacFarland, con Ron Lundeen

**DESARROLLO**

Ron Lundeen

**JEFATURA DE DISEÑO**

Lyz Liddell y Mark Seifter

**JEFATURA DE EDICIÓN**

Judy Bauer, Ianara Natividad y Solomon St. John

**EDICIÓN**

Leo Glass, BJ Hensley, Patrick Hurley, Avi Kool, Ianara Natividad, Kieran Newton, Eric Prister y Solomon St. John

**ILUSTRACIÓN DE PORTADA**

Setiawan Lee

**ILUSTRACIONES INTERIORES**

Emanuele Desiati, João Fiúza, Vlada Hladkova, Robert Lazzaretti, Artur Nakhodkin, Christoph Peters, Sandra Posada, Maurice Risulmi y Luis Salas Lastra

**DIRECCIÓN DE ARTE**

Sonja Morris y Sarah E. Robinson

**DISEÑO GRÁFICO**

Sonja Morris

**DIRECTOR CREATIVO**

James Jacobs

**PUBLICACIÓN**

Erik Mona

**CRÉDITOS DE LA VERSIÓN EN ESPAÑOL**
**DIRECCIÓN DE LA SERIE**

Joaquim Dorca

**EDITORA**

Vanessa Carballo

**TRADUCCIÓN**

Dídac Bermejo y JJ Vazquez

**COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES**

Jordi Zamarreño

**REVISOR**

Luis Álvarez Dato

**MAQUETACIÓN**

Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 5433-2023



Devir Iberia  
Rosellón, 184, 5.º planta  
08008 Barcelona (España)

**DEVIR** [devir.com](http://devir.com)



Paizo Inc.  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577

**paizo** [paizo.com](http://paizo.com)

# ÍNDICE DE MATERIAS

<b>Resumen de la campaña</b>	<b>5</b>
por Ron Lundeen	
Conoce el villano principal, la historia y los temas de la campaña.	
<b>Otari</b>	<b>9</b>
por James Jacobs	
La tranquila ciudad costera de Otari es la principal base de operaciones de los héroes durante esta campaña. Esta sección describe a sus habitantes, ganchos de aventuras, bagajes y oportunidades para el tiempo libre.	
<b>Capítulo 1: Una luz en la niebla</b>	<b>21</b>
por James Jacobs	
Wrin Sivinxí sospecha que hay algo peligroso en las ruinas de la Fortaleza de la Luz sombría y pide a los héroes que investiguen las ruinas y su extraño faro.	
<b>Capítulo 2: El dungeon olvidado</b>	<b>36</b>
por James Jacobs	
El temible rayo de la <i>Luz sombría</i> revive a los muertos en el cementerio de Otari y los héroes deben ayudar a sofocar el levantamiento de muertos vivientes y regresar al dungeon.	
<b>Capítulo 3: La secta de la Úlcera</b>	<b>53</b>
por James Jacobs	
Los héroes exploran una extensa biblioteca ahora habitada por un grupo de eruditos y siniestros guls que se autodenominan la secta de la Úlcera.	
<b>Capítulo 4: El largo sueño de la muerte</b>	<b>71</b>
por James Jacobs	
Después de que los héroes se encuentren con el fantasma de Otari Ilvashti, reciben una terrible advertencia sobre lo que se esconde en lo más profundo de las bóvedas de la Abominación.	
<b>Capítulo 5: Al campo de entrenamiento</b>	<b>85</b>
por Vanessa Hoskins	
Los héroes recuperan cuatro símbolos de los fundadores de Otari para acceder a niveles más profundos del dungeon y conocen a ciudadanos con sorprendentes conexiones con el dungeon.	
<b>Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso</b>	<b>107</b>
por Vanessa Hoskins	
En los antiguos laboratorios de alquimia, los héroes pueden desbaratar los planes de un seugathi.	
<b>Capítulo 7: Guardianes del alma</b>	<b>127</b>
por Vanessa Hoskins	
Un diablo de los contratos llamado Urevian debe cumplir un tratado de hace siglos, pero los héroes podrían llegar a un acuerdo con él para salvar la ciudad.	
<b>Capítulo 8: Jardines en decadencia</b>	<b>145</b>
por Stephen Radney-MacFarland	
Los héroes se encuentran con una extraña secta caligni y una cábala de gnomos muertos vivientes.	

## Capítulo 9: A la caza

167

por Stephen Radney-MacFarland

En el enorme nivel de los Terrenos de caza, los héroes pueden desvelar el secreto para derrotar a Belcorra y encontrar las lentes de fulcro necesarias.

## Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

195

por Stephen Radney-MacFarland

Los héroes exploran un antiguo templo de la Diosa Exterior Nhimbaloth y llevan la lucha hasta Belcorra de una vez por todas.

## Nhimbaloth

207

por James Jacobs

Descubre cómo la Diosa Exterior de los pantanos, la desesperación y los fuegos fatuos llega al mundo.

## Caja de herramientas de la aventura

213

por Vanessa Hoskins, James Jacobs, Ron Lundeen y Stephen Radney-MacFarland

### Reglas para el jugador

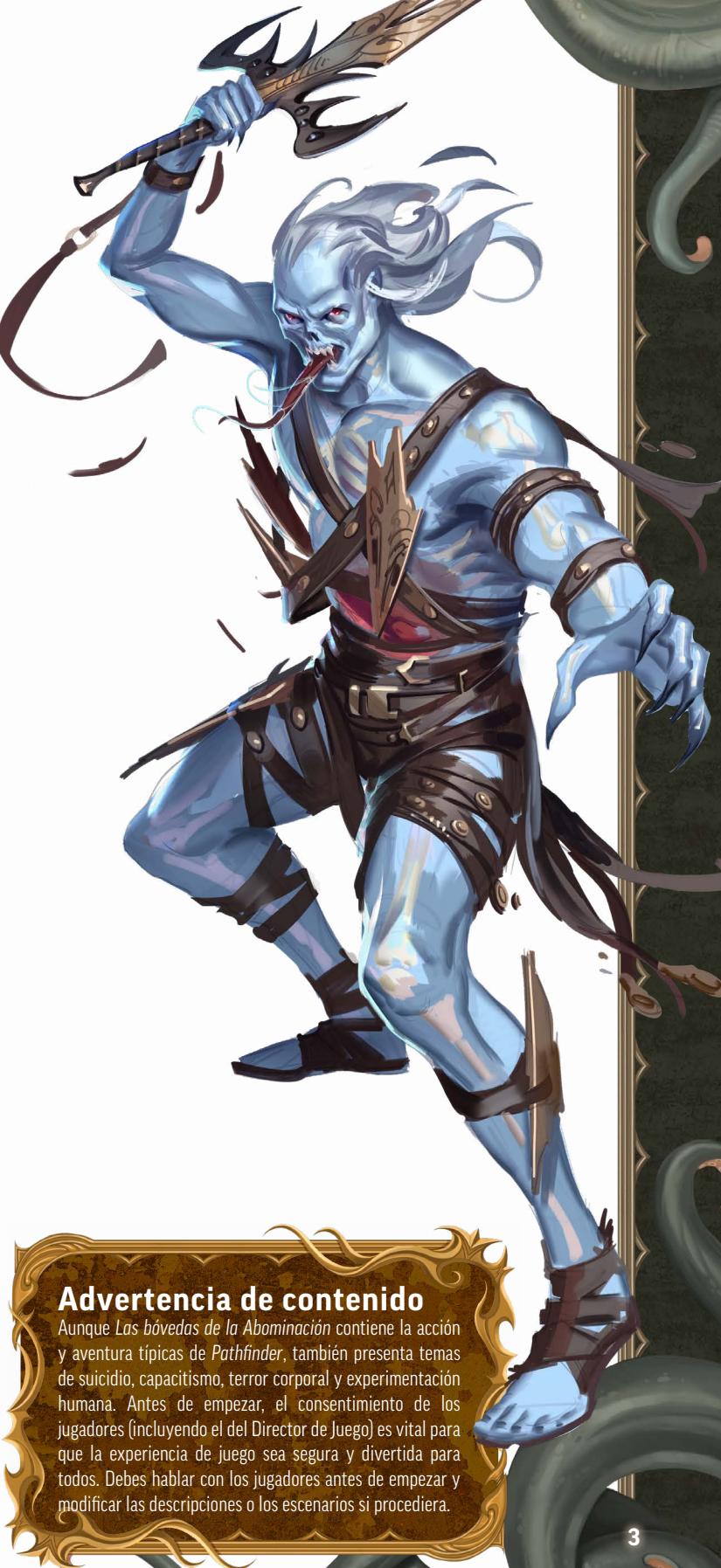
Armas y equipo de aventureros	213
Artefactos	214
Conjuros y rituales	216
Contratos infernales	219
Objetos alquímicos	221
Objetos mágicos	223
Panteón	225
Símbolos de la Guardia de la Rosa	225
Arquetipos	
Cazador de fantasmas	227
Drow tirador	228
Investigador de lo sobrenatural	229
Criaturas	
Caminante brillante	231
Dhuthorex	232
Drow	233
Gibtas	235
Glotón del vacío	237
Luz cadavérica	238
Modelado	239
Morlock	241
Scalathrax	243
Setas bejín	244
Seugathi	245
Shanrigol	247
Urdefhan	249
Voluta	251
Glosario e índice	253

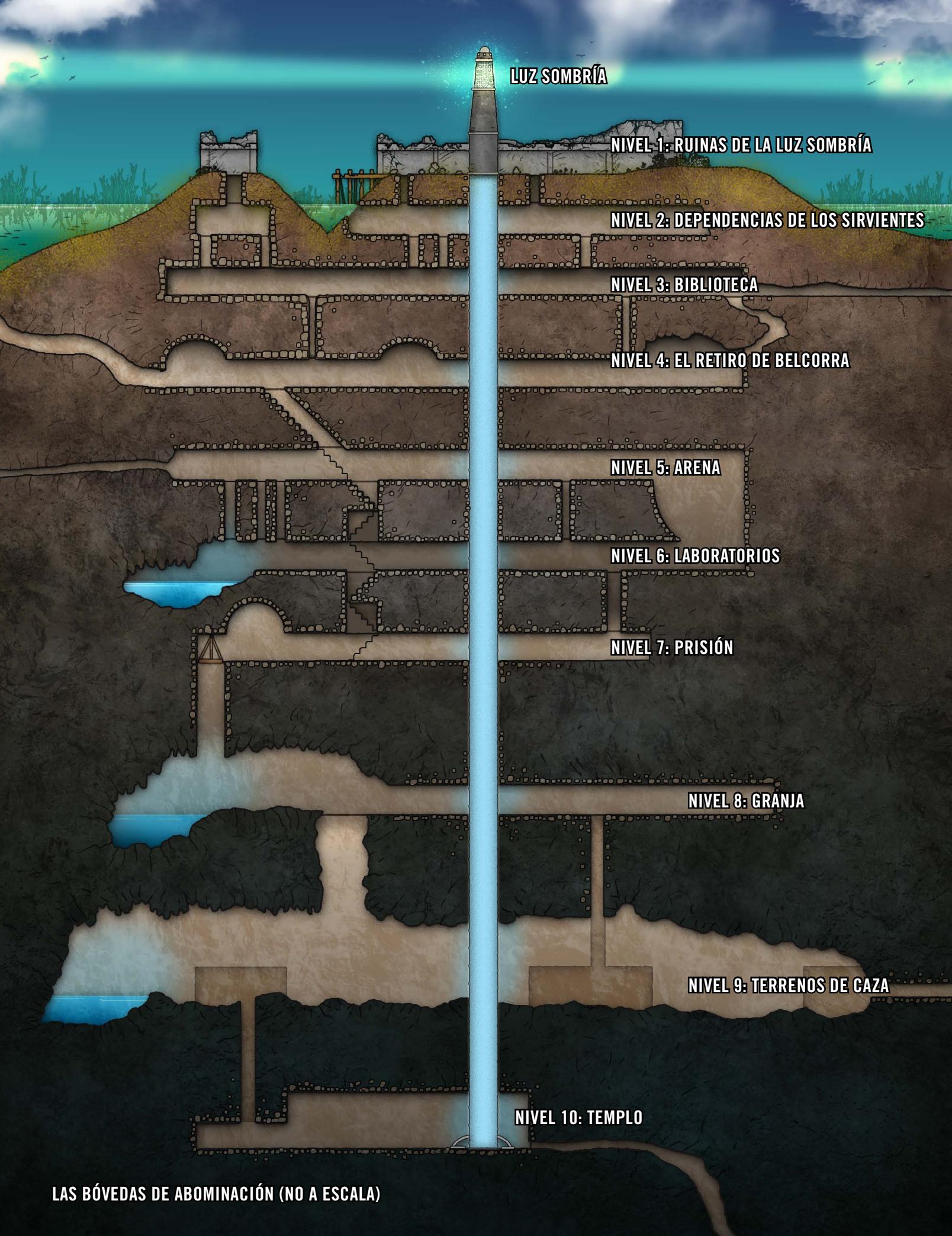
### Desde la caja de iniciación

Si comenzaste la carrera de los héroes con la *Caja de iniciación de Pathfinder* y la aventura *Amenaza bajo Otari*, tus héroes ya conocen Otari. Además, ¡ya son de 2.º nivel! No necesitas hacer ningún ajuste en esta aventura, ya que los personajes de 2.º nivel pueden comenzarla sin problemas. No permitas que suban al 3.º nivel hasta que hayan superado los peligros de los dos niveles superiores del dungeon.

### Advertencia de contenido

Aunque *Las bóvedas de la Abominación* contiene la acción y aventura típicas de *Pathfinder*, también presenta temas de suicidio, capacitismo, terror corporal y experimentación humana. Antes de empezar, el consentimiento de los jugadores (incluyendo el del Director de Juego) es vital para que la experiencia de juego sea segura y divertida para todos. Debes hablar con los jugadores antes de empezar y modificar las descripciones o los escenarios si procediera.





# RESUMEN DE LA CAMPAÑA

La hechicera fantasma Belcorra Haruvex es la principal villana de la *Senda de aventuras: Las bóvedas de la Abominación*. El relato que se oculta tras su furia rencorosa es una historia de exilio y pérdida.

## La historia de Belcorra

El árbol genealógico de la familia Haruvex está plagado de hechicería. Los linajes más fuertes de la familia tienen una cepa aberrante que proporciona prestigio a la familia, así como poder arcano. Generaciones de Haruvex se casaron entre miembros de la familia para fortalecer este linaje, y los Haruvex más poderosos vivieron en Absalom hace 500 años. Estos Haruvex de Absalom rindieron pleitesía en secreto a los Dioses Exteriores para obtener grandes riquezas y un poder mayor. Pero ningún miembro de la familia se acercó al poder de su vástago más joven, Belcorra Haruvex. A Belcorra le habían dicho, todos los días desde que tenía uso de razón, que era la heraldo de Nhimbaloth, la Muerte vacía, y que ella era la mayor esperanza de su familia para conseguir poder y prosperidad.

Los Haruvex llevaban a cabo ritos aborrecibles en su secta, incluyendo sacrificios sangrientos, y las autoridades acabaron por enterarse de sus crímenes. Finalmente, les expulsaron de la isla de Kortos en el 4219 RA, y se les obligó a dejar atrás sus propiedades y lujos. Belcorra tenía sólo seis años en ese momento, pero a medida que crecía, su rabia por haber perdido su hogar se convirtió en un odio abrumador hacia Absalom y hacia todos los que habitaban en ella.

La mayoría de los Haruvex exiliados murieron en la pobreza, pero Belcorra se hizo fuerte y orgullosa. A los 17 años, interpretó visiones de Nhimbaloth que la llevaron de vuelta a la isla de Kortos para planear su venganza. Muy por encima de un santuario subterráneo dedicado a Nhimbaloth llamado la bóveda Vacía, en un tramo solitario de costa boscosa a unas decenas de kilómetros de Absalom, Belcorra erigió un faro mágico y lo llamó la *Luz sombría*. Excavó profundamente bajo el faro para llegar al santuario que había visto en sus visiones y, mientras trabajaba, comenzó a planear su venganza. Atraería a monstruos sub-

terráneos y bestias violentas a sus dungeons secretos (a los que llamó las «bóvedas de la Abominación») y utilizaría la magia de la *Luz sombría* para enviarlos a Absalom y causar estragos. Llevó a cabo la primera parte de su plan, ampliando las bóvedas de la Abominación y levantando una fortaleza defendible alrededor del faro. Se valió de conocidos de la familia para conseguir poderosos criados y campeones que dirigieran sus fuerzas monstruosas.

Belcorra seguía abasteciendo sus bóvedas de la Abominación con aberraciones cuando los rumores de sus fechorías llegaron a Absalom. La Guardia de la Rosa, un grupo de héroes con sede en Absalom, partió de la ciudad para enfrentarse a ella y derrotarla. La Guardia de la Rosa se enfrentó a Belcorra en la Fortaleza de la *Luz sombría* y allí la abatieron. Uno de los cuatro miembros de la Guardia de la Rosa, un pícaro llamado Otari Ilvashti, murió en esta lucha. En duelo por la pérdida de su amigo, la Guardia de la Rosa se marchó, selló la fortaleza, fundó lo que sería la ciudad de Otari y se retiró allí. Nunca supieron de la existencia de los niveles inferiores del torreón ni de las muchas criaturas que aún permanecen en ellos.

## UN DUNGEON LLENO DE MONSTRUOS

Los horrores atrapados en las bóvedas de la Abominación desarrollaron cierto ecosistema durante los siglos posteriores. Si bien muchos de los monstruos bajo la ciudadela murieron, otros lograron prosperar y ahora varias comunidades de morlocks, urdefhans, guls y criaturas más extrañas llaman a estos dungeons su hogar. Sólo los más longevos recuerdan otra vida que no sea la de los dungeons. Belcorra había vinculado a varios diablos para que le sirvieran de supervisores y administradores, y muchos de ellos siguen manteniendo el orden. Aparte de las regiones controladas por estos diablos y un puesto de avanzada drow en uno de los niveles más bajos, las bóvedas de la Abominación son anárquicas y peligrosas.

Las bóvedas de la Abominación constan de 10 niveles, incluyendo las ruinas alrededor de la *Luz sombría* en la superficie. Éstos son los niveles, de arriba abajo: las ruinas de la Fortaleza de la *Luz sombría*, las dependencias de los

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

sirvientes, la biblioteca, las antiguas habitaciones de Belcorra, la arena, los laboratorios, la prisión, las cavernas agrícolas, la caverna de caza y el nivel del templo, que alberga la bóveda Vacía. Cada nivel tiene su propia naturaleza y los niveles son progresivamente más peligrosos cuanto más se aventuran los héroes.

## EL ASCENSO DE BELCORRA

El espíritu de Belcorra no descansó en paz. Consumida por la rabia y fortalecida por Nhimbaloth, reapareció como un poderoso fantasma quinientos años después del exilio de su familia de Absalom, el acontecimiento que alteró su vida de forma tan dramática. Ahora, Belcorra acecha en los niveles más profundos de las bóvedas de la Abominación,

tramando su venganza contra Absalom y los héroes que le dieron muerte. Los miembros de la Guardia de la Rosa llevan mucho tiempo muertos, pero la ciudad que fundaron se mantiene y los símbolos que representan sus vidas como aventureros (página 217) tienen ahora el poder de atravesar las protecciones de Belcorra.

Al principio, nadie en Otari se percata del peligro que supone Belcorra, ya que sus maquinaciones y sus monstruos están bien escondidos. Pero antes de actuar contra Absalom, Belcorra pretende utilizar su *Luz sombría* contra Otari, la ciudad construida por los aventureros que la mataron hace cinco siglos. Sólo los nuevos héroes de Otari pueden impedir que Belcorra lleve a cabo su venganza y dar descanso a su espíritu.

## Cronología de la campaña

La siguiente es una historia aproximada de los acontecimientos significativos relevantes para esta *Senda de aventuras*.

Fecha	Acontecimiento
Era de la Oscuridad	Los hombres serpiente construyen la bóveda Vacía, un santuario a Nhimbaloth muy por debajo de la superficie de Golarion. Cuando Aroden eleva la isla de la <i>Piedra Estelar</i> desde el mar Interior, la bóveda Vacía asciende con ella y termina varias decenas de metros por debajo de la Isla de Kortos.
Desconocido	Los drow neutrales de una ciudad subterránea construyen un puesto de avanzada más cercano a la superficie llamado Yldaris. Estos drow se sienten inconscientemente atraídos por la bóveda Vacía, pero no saben de su presencia.
4213 RA	Belcorra Haruvex nace en el seno de la rica familia Haruvex de Absalom. En secreto, los Haruvex tienen un fuerte linaje aberrante y profesan una devoción familiar a la Diosa Exterior Nhimbaloth.
4219 RA	La familia Haruvex es expulsada de Absalom cuando se descubren los sacrificios que realizan en secreto. Huyen a Andoran, donde viven en la pobreza. Esto resulta especialmente duro para Belcorra, de seis años, la más joven de la familia. Los Haruvex le inculcan a Belcorra el odio hacia Absalom y le recalcan su papel de elegida de Nhimbaloth.
4230 RA	Belcorra, la última Haruvex exiliada, se ha convertido en una poderosa hechicera. Se traslada en secreto a la isla de Kortos, donde comienza a trabajar en un faro mágico llamado <i>Luz sombría</i> , situado directamente sobre la bóveda Vacía. Abre mágicamente pasajes a través de la tierra para llegar al santuario y comienza a reunir un ejército de aberraciones para atacar a Absalom.
4234 RA	Belcorra completa la <i>Luz sombría</i> y comienza a trabajar en sus dungeons, las bóvedas de la Abominación. Utiliza fuegos fatuos y diablos vinculados para imponer su voluntad a las hordas que se desarrollan rápidamente en su interior. Se encuentra con los drow y los urdehans que habitan en la zona y exige su lealtad a cambio de sus vidas.
4244 RA	Uno de los 'pabellones de caza' de Absalom (un grupo de aventureros reconocido como tal) llamado la Guardia de la Rosa descubre la presencia de Belcorra y acude a investigar el faro. La matan, pero no llegan a conocer la existencia de las amplias bóvedas de la Abominación bajo la <i>Luz sombría</i> ; Belcorra mata al pícaro Otari Ilvashti en esta batalla. Los miembros victoriosos Guardia de la Rosa construyen una pequeña comunidad portuaria, se retiran allí y la llaman Otari en honor a su aliado caído.
4290 RA	El último miembro de la guardia de la Rosa fallece y Otari comienza a decaer.
4294 RA	Otari queda abandonada.
4300 RA	Los kóbolds Escamas de piedra colonizan Otari.
4310 RA	Yarlaip sella el destino de su tribu atrayendo a los barcos a su perdición; los kóbolds Escamas de piedra son derrotados poco después por unos aventureros. Maklanni Menhemes lidera el reasentamiento de Otari.
4323 RA	Finaliza la construcción del molino y el canal de troncos de Otari.
4719 RA	Belcorra despierta como un fantasma y comienza a trabajar para reactivar la <i>Luz sombría</i> . Sus dungeons se han poblado con generaciones de criaturas que llevan luchando entre sí desde su muerte y ahora pretende tenerlas bajo su control una vez más.
4721 RA	Actualidad. La <i>Luz sombría</i> se infesta con una banda de mitflits, que son desplazados por los morlocks que se dirigen hacia arriba a instancias de su «reina fantasma». La <i>Luz sombría</i> está lista para realizar una prueba con la que demostrar su poder.



## Consejos para el Director de Juego

Aunque cada nivel de las bóvedas de la Abominación está diseñado para un grupo de héroes con un nivel de personaje particular, cada uno tiene encuentros más que suficientes para que un grupo suba de nivel. Parte del placer de un gran dungeon es la exploración de todos los rincones, y un grupo que se enfrente a todos los encuentros puede obtener suficientes puntos de experiencia como para alcanzar niveles más altos mucho antes de que termine esta *Senda de aventuras*, ¡y eso está bien! Algunos encuentros posteriores suponen un reto suficiente para un grupo de nivel alto, aunque los héroes tengan que retirarse, descansar y recuperarse con menos frecuencia.

El dungeon ofrece mucha libertad de exploración, especialmente en los niveles intermedios. Deja que los jugadores valoren si sus personajes están sobrepasados y se retiren (¡o huyan!) si la situación lo requiere. Cuando los héroes se enfrentan a retos más difíciles de lo esperado para su nivel actual, ganan más PX, y cuando se enfrentan a retos más fáciles de lo esperado, ganan menos; esto mantiene su progresión más o menos en el mismo ritmo. Dicho esto, si buscas una partida de ritmo más lento, *las bóvedas de la*

*Abominación* funcionan bien con un ritmo de avance lento (*Reglas básicas*, pág. 509).

La progresión basada en la historia puede resultar compleja para un safari dungeonero gigante, ya que los héroes pueden moverse entre niveles a través de múltiples rutas. Si prefieres que la progresión se base en la historia, en lugar de permitir que los héroes suban de nivel de forma automática simplemente porque hayan alcanzado rápidamente un nivel de dungeon inferior, considera la posibilidad de exigirles que completen hitos específicos para subir de nivel, tal y como se detalla en Ritmo de Avance.

En los últimos tres niveles es donde la historia de las bóvedas de la Abominación llega a su punto álgido. Es fundamental que los héroes consigan las tres *lentes de fulcro* de los niveles inferiores y descubran cómo funcionan y, en concreto, cómo pueden destruir permanentemente a Belcorra. Sin embargo, Belcorra tiene más libertad para acosar a los héroes a lo largo de estos niveles inferiores y, para cuando los héroes se enfrentan a ella en la bóveda Vacía, ya se han ganado su ira. Con suerte, los héroes podrán derrotar a Belcorra y derribar la *Luz sombría*.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

## RITMO DE AVANCE

La *Senda de aventuras: Las bóvedas de la Abominación* está diseñada para cuatro personajes y los encuentros de cada nivel del dungeon están relacionados con un nivel de personaje específico.

**1**

Los héroes comienzan en el 1.<sup>er</sup> nivel (o en el 2.<sup>º</sup> nivel si han jugado la aventura de la *Caja de iniciación de Pathfinder*).

**Hito:** los héroes suben al 2.<sup>º</sup> nivel (o siguen siendo de 2.<sup>º</sup> nivel) después de limpiar la mayor parte de las Ruinas de la *Luz sombría*, incluyendo la cúpula del faro.

**2**

Los héroes deberían ser de 2.<sup>º</sup> nivel antes del acontecimiento «Marea de muerte para Otari».

**Hito:** los héroes alcanzan el 3.<sup>er</sup> nivel tras derrotar a los morlocks de la Reina Fantasma.

**3**

Los héroes deberían ser de 3.<sup>er</sup> nivel al entrar en la biblioteca.

**Hito:** los héroes alcanzan el 4.<sup>º</sup> nivel tras derrotar a la secta de la Úlcera.

**4**

Los héroes deberían ser de 4.<sup>º</sup> nivel al entrar en el Retiro de Belcorra.

**Hito:** los héroes alcanzan el 5.<sup>º</sup> nivel tras hablar con el fantasma de Otari.

**5**

Los héroes deberían ser de 5.<sup>º</sup> nivel antes de abordar el robo y la posesión onírica en la ciudad.

**Hito:** los héroes alcanzan el 6.<sup>º</sup> nivel después de despejar la mayor parte del nivel de la Arena.

**6**

Los héroes deberían ser de 6.<sup>º</sup> nivel al entrar en el nivel de los Laboratorios.

**Hito:** los héroes alcanzan el 7.<sup>º</sup> nivel tras derrotar a Jafaki y a los seugathi.

**7**

Los héroes deberían ser de 7.<sup>º</sup> nivel al entrar en el nivel de la Prisión.

**Hito:** los héroes alcanzan el 8.<sup>º</sup> nivel tras enfrentarse a Urevian.

**8**

Los héroes deberían ser de 8.<sup>º</sup> nivel al entrar en el nivel de la Granja.

**Hito:** los héroes alcanzan el 9.<sup>º</sup> nivel después de limpiar la mayor parte del nivel de la Granja.

**9**

Los héroes deberían ser de 9.<sup>º</sup> nivel al entrar en el nivel de los Terrenos de caza.

**Hito:** los héroes alcanzan el 10.<sup>º</sup> nivel al entrar en el Portal de Nhimbaloth.

**10**

Los héroes deberían ser de 10.<sup>º</sup> nivel al entrar en el nivel del Templo.

**Hito:** los héroes alcanzan el 11.<sup>º</sup> nivel después (o, quizás, justo antes) de derrotar a Belcorra.

Los héroes deberían ser de 11.<sup>º</sup> nivel al final de la *Senda de aventuras*.

# OTARI

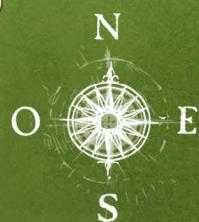
FORTALEZA DE LA  
LUZ SOMBRIA

## MARISMANIEBLA

400 pies (120 m)

1. La Rueda del gigante
2. Canal de carga
3. Mansión Menhemes
4. Las maravillas de Wrin
5. Entregas Gallentine
6. Filos para los claros
7. Historias extrañas
8. Guarnición de Otari
9. Gremio de granjeros
10. Barriles del cuervo
11. El rincón del ladrón
12. Mercado de Otari
13. Lonja de Otari
14. Ruinas de *La alpaca sedienta*
15. Mansión Inkleholtz
16. Mansión Chertel
17. *El pez de roca revoltoso*
18. Biblioteca de la Flor del Alba
19. Estanque del anillo de piedra
20. Cementerio de Otari

HACIA ABSALOM



HACIA LAS TIERRAS DE CULTIVO



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

### Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# OTARI

Aunque la inmensa metrópolis de Absalom ha dominado durante mucho tiempo la escena urbana de la isla de la *Piedra Estelar*, la civilización siempre ha prosperado en toda la isla. Los orígenes de Otari son relativamente recientes y ha sufrido malos comienzos por el camino. Cuando Belcorra Haruvex llegó a la región en el 4230 RA, atraída por una serie de visiones siniestras, la región costera estaba prácticamente deshabitada. Aquí construyó la *Luz sombría*, la fortaleza que rodea la zona y los extensos dungeons que yacen bajo la estructura, todo ello sin llamar la atención. Un grupo de aventureros conocido como la Guardia de la Rosa se enteraron de las fechorías de Belcorra y acabaron con ella, pero a costa de uno de los suyos: un pícaro llamado Otari Ilvashti.

Tras perder tanto a su amigo como su gusto por las aventuras, los tres miembros supervivientes de la Guardia de la Rosa decidieron retirarse. Gastaron gran parte de sus ahorros en la construcción de varios edificios y un muelle de tamaño considerable en una cala protegida al sur del lugar de su última batalla. Dado que el sueño más preciado de su amigo fallecido era establecerse en un pequeño pueblo costero, bautizaron este nuevo pueblo con su nombre.

Durante algunas décadas, Otari prosperó como pueblo pesquero, aunque su población nunca pasó de un centenar de habitantes. Los tres aventureros de la Guardia de la Rosa que sobrevivieron vivieron hasta una edad avanzada y acabaron falleciendo por causas naturales, un logro que muchos aventureros nunca alcanzan.

Con el fallecimiento de la última miembro de la Guardia de la Rosa, Aesephna Menhemes, en el 4290 RA, la fortuna de Otari comenzó a disminuir. En el transcurso de unos pocos años, todos sus ciudadanos se marcharon a otra parte. Otari estuvo abandonada durante décadas hasta que un grupo de kóbolds llamado los Escamas de piedra se instaló en ella. Cuando los kóbolds empezaron a atraer a los barcos que pasaban durante los temporales para emboscar a sus tripulaciones y robarles la carga, no tardaron en llegar nuevos aventureros y derrotarlos.

Aunque los aventureros se marcharon poco después, su patrocinadora, Maklanni Menhemes, permaneció allí. Maklanni,

nieto de Aesephna, elaboró un plan para revitalizar Otari como pueblo maderero. Al fin y al cabo, ya contaba con docenas de edificios que sólo necesitaban que los restauraran y el río Osprey seguía siendo ideal para un molino y un aserradero. Sin embargo, un contratiempo complicaba el plan de Maklanni: las empinadas laderas y los acantilados que rodeaban Otari dificultaban el transporte de la madera hasta el océano.

La solución de Maklanni fue ingeniosa: construyó un canal de madera que permitía transportar fácilmente la madera desde el bosque hasta su aserradero y, desde allí, bajar por una asombrosa rampa de carga que se extendía desde la cima del acantilado de 200 pies (60 m) de altura hasta el puerto. El aserradero y la rampa de carga enriquecieron a Maklanni y revitalizaron Otari, aunque la convirtieron en enemiga del Consorcio de Kortos, que dominaba la industria maderera de la isla. Otras dos pequeñas empresas madereras se separaron del Consorcio de Kortos y se instalaron también en Otari, pagando cada una de ellas por el uso del invento de Maklanni.

En la actualidad, Otari es un asentamiento próspero, el mayor de la costa entre Absalom y Diobel. Maklanni falleció hace tiempo, pero su descendiente Oseph ha continuado con el negocio familiar y también ejerce de alcalde de la ciudad. Varios representantes indeseables del Consorcio de Kortos se han infiltrado en secreto en Otari y tratan de socavar la seguridad de la ciudad. Sin embargo, una amenaza mucho mayor se cierne sobre Otari: Belcorra ha regresado y se está preparando para encender de nuevo los siniestros fuegos de la *Luz sombría*.

## Un vistazo a Otari

Otari fue construida en un valle costero entre dos imponentes acantilados. Al oeste, el acantilado se eleva hasta encontrarse con un cementerio bien cuidado. Al este, una fantástica hazaña de ingeniería llama la atención: un caballete que sostiene un conducto de carga de madera que se extiende desde la cima del acantilado hasta una plataforma de carga construida en el puerto. Esta ingeniosa construcción transporta rápidamente la madera procesada tierra adentro en el aserradero hasta los barcos que esperan abajo.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## OTARI

N PUEBLO

Pueblo maderero diverso y puerto comercial con un pasado histórico y buena cantidad de secretos siniestros.

**Gobierno** alcalde (líder electo)

**Población** 1.240 (60% humanos, 8% medianos, 7% semielfos, 6% elfos, 5% enanos, 5% gnomos, 3% semiorcos, 2% goblins, 4% otros)

**Idiomas** común, elfo, enano, mediano

**Religiones** Cayden Cailean, Erastil, Gozreh, Sarenrae

**Amenazas** apariciones inquietantes, contrabandistas, horrores aborregantes, kóbolds

**Comercio de baratijas** Otari tiene una larga tradición de atender a los aventureros y en sus tiendas se venden objetos consumibles de hasta nivel 10.

**Lardus Sillalarga** (CN humano soldado 4) capitán de la guardia de la ciudad malhablado e irascible

**Oseph Menhemes** (N humano alcalde 4) actual alcalde y patriarca de una de las tres empresas madereras locales

**Vandy Banderdash** (NB mediana clériga de Sarenrae 5) parlanchina sacerdotisa de Sarenrae e historiadora de la ciudad inusualmente informada

**Wrin Sivinxi** (CB elfa tiflin mercader de rarezas 5) excentrica comerciante de objetos ocultistas, artesana y colecciónista de historias y rumores

## ASENTAMIENTO 4

disponible para Obtener ingresos). Este bloque de estadísticas también detalla la dirección del lugar, las mercancías y los servicios que se venden allí (como los servicios de lanzamiento de conjuros), e información sobre el PNJ más significativo que vive o trabaja en el establecimiento. También se indica la actitud inicial del PNJ hacia los héroes, junto con las CD que probablemente resulten de utilidad al interactuar con el PNJ.

## APOYO DE LA UBICACIÓN

Si un héroe cambia el estado de la actitud de un PNJ a sólicito (lo que podría requerir la realización de una tarea concreta, pero normalmente requiere una prueba de Diplomacia con éxito para Causar Impresión), la ubicación de ese PNJ ayuda al grupo en ciertas actividades de exploración y tiempo libre. Los beneficios específicos se basan en los rasgos de la ubicación y se enumeran a continuación. Por lo general, este apoyo dura toda la campaña, aunque puedes decidir que ciertas acciones resulten en la pérdida del apoyo de una ubicación. Los héroes pueden recibir el apoyo de varias ubicaciones de la ciudad, siempre y cuando hagan suficientes amigos.

**Alojamiento:** la localización ofrece alojamiento cómodo sin cargos.

**Biblioteca:** los personajes eruditos, así como los lanzadores de conjuros arcanos y ocultistas, pueden reconvertirse de forma más eficiente aquí (como en la Iglesia). Se obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para Aprender un conjuro, Descifrar escritura o Falsificar en este lugar.

**Descuento:** la localización proporciona un 10% de descuento en sus mercancías.

**Empresa:** la localización ofrece tareas de hasta su nivel para Obtener ingresos con una habilidad específica.

**Guarnición:** los personajes con inclinaciones marciales pueden reconvertirse de forma más eficiente aquí (como en la Iglesia). Se obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para Reunir información o Tratar heridas en este lugar.

**Iglesia:** a los personajes fieles cuyas creencias se alinean con las del PNJ de la iglesia (a tu discreción) se les permite utilizar los recursos de la ubicación para reconvertirse de forma más eficiente. La reconversión que normalmente requeriría una semana sólo tarda 5 días en este lugar; la reconversión que normalmente requeriría un mes sólo tarda 3 semanas; y la reconversión es, por lo general, gratuita. Se obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para Identificar magia, Tratar heridas o Tratar enfermedad en este lugar.

**Logia:** los lanzadores de conjuros primigenios pueden reconvertirse de forma más eficiente aquí (como en la Iglesia). Se obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para Identificar magia o Subsistir en este lugar.

**Salón:** los personajes más sociables pueden reconvertirse de forma más eficiente aquí (como en la Iglesia). Se obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para Obtener ingresos o Reunir información con Interpretar.

**Taller:** los héroes pueden utilizar los recursos de esta ubicación para fabricar objetos relacionados con su propósito y obtienen un bonificador +1 a las pruebas de Artesanía relacionadas.

## Cómo explorar Otari

Las localizaciones significativas de Otari se detallan en las siguientes páginas y se corresponden con los números del mapa de la página 8. Los edificios no etiquetados son casas de madera cuyos habitantes trabajan para los negocios cercanos o para una de las tres empresas madereras de la ciudad.

Muchas localizaciones importantes terminan con un bloque de estadísticas que resume el nombre del lugar, su función general y su nivel (con el fin de determinar cualquier valor necesario asociado a ella, como la tarea de mayor nivel



## LA RUEDA DEL GIGANTE

El molino de Otari se conoce localmente como la Rueda del Gigante, ya que su imponente rueda hidráulica de 30 pies (9 m) de diámetro es un verdadero espectáculo para la vista. El inmenso tamaño de la rueda es necesario para generar las fuerzas necesarias para impulsar la cinta mecánica que carga los troncos en el canal y mantener las sierras en funcionamiento en el interior del molino. Gran parte de los ingresos del aserradero proceden de las dos grandes familias madereras del pueblo, que pagan para que su madera se procese aquí. El aserradero es un lugar ruidoso: el constante rechinar y agitar de la propia rueda compite con el chirrido de las sierras y el traqueteo de la rampa de carga.

La familia Menhemes delega la administración diaria del aserradero a un capataz semioreo con muchas cicatrices llamado Klorte Hengus. En su juventud, Klorte se hizo un nombre en la arena de gladiadores de Absalom, el Irorio, luchando con un par de hachas de mano y se ganó el apodo de «el Leñador». Klorte ha dejado atrás ese pasado violento y no ve ninguna gracia irónica en el hecho de que ahora trabaje para leñadores de verdad.

### 1. LA RUEDA DEL GIGANTE

#### EMPRESA

**Dirección** Camino del molinero n.º 10

**Klorte Hengus** (LN semioreo capataz 5, indiferente, Percepción CD 20, Voluntad CD 20). Si los héroes se ganan el apoyo de la Rueda del Gigante, Klorte les permite Obtener ingresos mediante Supervivencia patrullando por el canal. Si quieren, los encuentros con la fauna local pueden darle vidilla a un turno de patrulla por el canal. Si Klorte se encariña con los héroes, éste puede incluso regalarles una de sus viejas *hachuelas* +1.

### SERRERÍA 5

## LA GUARDIA DE LA ROSA

La Guardia de la Rosa, un grupo de aventureros que se dio a conocer en Absalom, derrotaron a la maldada Belcorra Haruvex y fundaron lo que ahora es la ciudad maderera de Otari. Hoy en día, el pueblo de Otari los honra en el día de los fundadores, el 3 de desnío. La Guardia de la Rosa estaba formada por los siguientes héroes.

**Aesephna Menhemes:** Aesephna era la sanadora del grupo. Era una clériga de Erastil que siempre se sintió más cómoda en los pueblos pequeños que en las grandes ciudades.

**Otari Ilvashti:** Otari, el pícaro del grupo, era un optimista que mantenía a los demás esperanzados con su encanto y humor, incluso en los momentos más oscuros.

**Vol Rajani:** Vol era la guerrera del grupo, una espadachina capaz y sin pelos en la lengua que decía ser de la realeza exiliada de Nidal.

**Zarmavdian:** el mago del grupo era un adivino con formación que perseguía extravagantes teorías de conspiración y conocimientos de ocultismo.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

## 2. CANAL DE CARGA

Una cinta mecanizada va desde el molino de Otari hasta un canal de madera lleno de agua del río Osprey. La cinta y el canal transportan la madera cientos de metros hacia el sur desde la Rueda del Gigante hasta un canal de carga, que a su vez desciende hasta el puerto para que la madera pueda cargarse fácilmente en los barcos. El canal de carga ha sido durante mucho tiempo una atracción para los jóvenes locales que disfrutan «montando en el tobogán», pero después de unos cuantos accidentes desafortunados, Klorte está alerta ante tales estupideces.

## 3. MANSIÓN MENHEMES

El alcalde Oseph Menhemes vive en la finca familiar con su esposa Emnala, sus cinco hijos y un pequeño ejército de sirvientes. El edificio en forma de cruz, una de las estructuras más antiguas de la ciudad, es mucho más grande de lo que el clan Menhemes necesita. Toda el ala oeste de la mansión lleva cerrada dos generaciones, mientras que el ala este se ha convertido en un museo de acceso público sobre la historia de Otari.

Oseph hace todo lo posible por mantener separados sus papeles de empresario y de político, dedica las mañanas a su trabajo como personaje público y las tardes a la gestión de su empresa: Madera de Otari. Es probable que los héroes tengan mucha más interacción con la familia Menhemes, especialmente con la hija mayor de Oseph, Dorianna, en el capítulo 5.

## MANSIÓN MENHEMES

#### EMPRESA

**Dirección** Camino del Lado alto n.º 10

**Oseph Menhemes** (N humano alcalde 4, indiferente, Percepción CD 19, Voluntad CD 19). Si los héroes se ganan el apoyo de los Menhemes, pueden Obtener ingresos mediante Sociedad dando clases particulares a los hijos de la familia y preparándolos para que encajen en la escena social de Absalom.

## MANSIÓN 4

## 4. LAS MARAVILLAS DE WRIN

Esta tienda de curiosidades no tiene ningún letrero, pero los lugareños la conocen como Las maravillas de Wrin: un lugar para asombrarse con las nuevas y extrañas baratijas y con las ofertas que su igualmente extraña propietaria pueda haber encontrado. La estructura consiste en un anillo de lo que parecen ser menhires dispuestos en un círculo de 60 pies (18 m) de diámetro que rodea una cúpula de 15 pies (4,5 m) de altura de vigas de madera cubiertas con piezas triangulares de lona. Una inspección más detallada de los 'menhires' revela que también están hechos de marcos de madera y lona, hábilmente pintados para parecerse al granito. El área entre la cúpula central y el

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

círculo que la rodea es una colección de carpas en forma de cúpula que se utilizan para almacenar los productos de la tienda. Cuando no llueve, la tela de estas cúpulas se aparta para que los compradores puedan admirar a la luz del sol los productos que están a la venta, o de la luna, ya que Las maravillas de Wrin siempre está abierta.

Wrin Sivinxi tiene lo que ella considera una muy buena razón para la extraña disposición de su tienda de curiosidades: ve seguridad en las curvas y amenazas en los ángulos y, además, sufre un poco de claustrofobia. La cúpula central es su domicilio y ha pintado las superficies interiores para que parezcan un cielo nocturno con todas las constelaciones de la Caravana Cósmica, de modo que incluso en las noches nubladas puede dormir bajo las estrellas. Puedes encontrar más información sobre Wrin en la página 18.

## LAS MARAVILLAS DE WRIN TIENDA 5

BIBLIOTECA DESCUENTO LOGIA

Dirección Calle Osprey n.º 60

**Mercancías** baratijas eclécticas, equipo para aventureros, objetos mágicos (bastones, objetos consumibles que no sean munición, objetos para ponerte, objetos sostenidos, varitas)

**Adivinación** Wrin realiza una adivinación astrológica (utilizando su aptitud Leer las estrellas) a cualquiera que le proporcione un objeto o una historia inusual

**Lanzamiento de conjuros** Wrin dispone de servicios de lanzamiento de conjuros, pero está limitada a los conjuros que aparecen en su bloque de estadísticas (página 19).

**Wrin Sivinxi** (CB elfa tiflin mercader de rarezas 5, amistosa, Percepción CD 22, Voluntad CD 22). Las maravillas de Wrin apoya a los héroes siempre que Wrin esté convencida de que están haciendo verdaderos esfuerzos por explorar los misterios de la *Luz sombría*. Si Las maravillas de Wrin apoya a los héroes, Wrin les Lee las estrellas de forma gratuita tantas veces como quieran.

## 5. ENTREGAS GALLENTINE

Un gran cartel que representa a un hombre que cabalga a una velocidad vertiginosa mientras mantiene en equilibrio una pila de paquetes en una mano destaca ante este gran edificio. Propiedad de Oloria Gallentine, una exploradora jubilada de la floresta de Immen, Entregas Gallentine se encarga del correo de Otari, tanto dentro de los límites de la ciudad como fuera de éstos.

## ENTREGAS GALLENTINE

EMPRESA GUARNICIÓN

Dirección Camino de la Guardia de la Rosa n.º 120

**Mercancías** cuadras, transporte (caravana o carroaje)

**Entregas** Las entregas locales cuestan 1 pc por punto de Impedimenta y, generalmente, se entregan en 24 horas. Las en-



**Morlibint**

tregas a Absalom o Diobel (o a puntos más lejanos) cuestan 5 pc por punto de Impedimenta y se entregan semanalmente; por 1 pc por punto de Impedimenta, se puede acelerar una entrega para que llegue en 2 días.

**Oloria Gallentine** (LN humana exploradora 4, indiferente, Percepción CD 21, Voluntad CD 19). Si los héroes se ganan el apoyo de Entregas Gallentine, pueden hacer entregas locales, lo que les permite Obtener ingresos mediante Sociedad.

## 6. FILOS PARA LOS CLAROS

La principal herrería de Otari está especializada en la construcción de sierras, hachas y demás herramientas utilizadas en el comercio maderero. El actual propietario de Filos para los claros es un hombre amargado llamado Carman Rajani, que presume de descender de una de las fundadoras de Otari, Vol Rajani. Espera reemplazar a Oseph Menhemes como alcalde de la ciudad algún día, pero tras perder cuatro elecciones a la alcaldía seguidas a pesar de su linaje, Carman planea otras formas de hacerse con su derecho de nacimiento. Lleva a cabo su jugada cuando los héroes abren los niveles más profundos al comienzo del capítulo 5.

## FILOS PARA LOS CLAROS

DESCUENTO EMPRESA TALLER

Dirección Calle Ilvashti n.º 50

**Mercancías** armaduras de metal, armas de metal, equipo para aventureros de metal, escudos de metal

**Carman Rajani** (LM humano granuja 6, malintencionado, Percepción CD 22, Voluntad CD 20). Si los héroes obtienen el apoyo de Filos para los claros, Carman podría tomarlos como aprendices a tiempo parcial, siempre y cuando los héroes no le parezcan a Carman demasiado entrometidos o respetuosos con la ley. Un héroe al que Carman no considere un soplón en potencia puede Obtener ingresos mediante Artesanía.

## TIENDA 5

## 7. HISTORIAS EXTRAÑAS

Una torre de piedra de tres pisos se eleva desde la mitad trasera de esta librería de madera de una planta. Un cartel sobre la puerta principal muestra una pila de libros abiertos con líneas de energía mágica que surgen de las páginas. Aunque el propietario de la tienda es en realidad un mago, Morlibint encargó el cartel en un intento de representar el poder de la imaginación de las obras de ficción y antologías de fantasía, que son su especialidad. Morlibint también vende otros textos, aunque deja la selección de no ficción a su marido Carlthe, cuya experiencia hace de Historias extrañas la principal fuente de libros de texto y herramientas de enseñanza para las actividades educativas de Inkleholtz (consulta la mansión Inkleholtz en la página 15). Morlibint tiene el pelo de color rojo brillante y lo mantiene cortado a ras del cuero cabelludo.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

A pesar de su perpetuo ceño fruncido, se adapta rápidamente a la presencia de otros eruditos y magos, ya que para él siempre es un placer «hablar de negocios».

## HISTORIAS EXTRAÑAS

BIBLIOTECA DESCUENTO

**Dirección** Camino de la Guardia de la Rosa n.º 100

**Mercancías** libros, fórmulas, pergaminos arcanos y de ocultismo

**Lanzamiento de conjuros** Morlibint suele tener los siguientes conjuros arcanos disponibles para los clientes: **2.º comprensión idiomática, detectar magia, disparar magia; 1.º capacidad de carga de la hormiga, remendar.** Puede haber otros conjuros disponibles a tu discreción, si se encargan con un día de antelación.

**Morlibint** (LN humano mago 4, indiferente, Percepción CD 17, Voluntad CD 19). Historias extrañas apoya automáticamente a los héroes que buscan libros en nombre de Morlibint (consulta la misión secundaria en el área **C11** en la página 57).

## 8. GUARNICIÓN DE OTARI

Este edificio de piedra alberga a los guardias cívicos de Otari, que mantienen la paz y patrullan el camino de la Guardia de la Rosa, que lleva a Absalom, para asegurarse de que no haya bandidos ni problemas. Vestidos con sus característicos uniformes verdes y blancos, los guardias de Otari también actúan como bomberos y abogados (pasan a desempeñar esta última función principalmente cuando alcanzan la edad de 40 años). El jefe de la guardia es el capitán Sillalarga. Este hombre anciano, aunque corpulento, era un veterano de la guardia de la ciudad de Absalón que se «retiró» a Otari hace una década. Aceptó el cargo de líder después de que su anterior capitán, Trusk Hanely, se ahogara en un desafortunado incidente en el que consumió demasiado hidromiel de frambuesa y presumió de forma poco acertada de cuánto podía aguantar la respiración. Los miembros de la guardia que recuerdan a Trusk lo hacen con cariño, ya que Sillalarga es malhumorado, malhablado y mucho más estricto que su predecesor enano. La cárcel de la ciudad se encuentra en el sótano del edificio, pero sus celdas rara vez se utilizan para retener a delincuentes que no sean ladrones de poca monta o borrachos.

## GUARNICIÓN DE OTARI

EMPRESA GUARNICIÓN

**Dirección** Calle Draco n.º 20

**Mercancías** armaduras, armas, escudos, munición, runas, talismanes

**Lardus Sillalarga** (CN humano luchador 4, malintencionado, Percepción CD 19, Voluntad CD 21). Si los héroes se ganan el apoyo de la guarnición de Otari, los guardias expresan una gran necesidad de conservación y mantenimiento del equipo; los héroes pueden Obtener ingresos mediante Artesanía.

## TIENDA 4

granjeros de Otari se encarga de la distribución de las mercancías de las distintas granjas y ranchos cercanos, asegurándose de que los miembros reciban una buena paga por su trabajo y ahorrándoles la molestia de tener que dedicar demasiado tiempo a las entregas de mercancías en la ciudad. La sede del gremio tiene una docena de habitaciones gratuitas para los granjeros que la visitan, pero que pueden alquilar a otros. La actual maestra gremial es una mediana con mentalidad empresarial llamada Jala Zancuda que mantiene un santuario a Erastil en el patio lateral. Jala no es clériga y espera convencer algún día a un visitante sacerdote de Erastil para que se establezca en Otari y ocupe el cargo de representante de los granjeros de la región, a pesar de que ella misma ha hecho un trabajo admirable hasta ahora.

## GREMIO DE GRANJEROS

ALOJAMIENTO EMPRESA

**Dirección** Camino de la Guardia de la Rosa n.º 70

**Mercancías** alojamiento, animales

**Jala Zancuda** (N mediana maestra gremial 2, indiferente, Percepción CD 16, Voluntad CD 16). Si el gremio de granjeros apoya a los héroes, pueden trabajar como inspectores de los envíos que llegan. Esto permite a los héroes Obtener ingresos mediante Naturaleza para eliminar con éxito los alimentos que estén podridos, infestados o que no sean aptos para el consumo público.

## SEDE GREMIAL 2

## 10. BARRILES DEL CUERVO

Un cartel sobre la puerta de este edificio de piedra de dos pisos representa a un grupo de cuervos borrachos encaramados a un barril agujereado. *Barrailes del cuervo* es algo más que una taberna y cervecería popular: es un santuario dedicado a Cayden Cailean. Su propietaria, una tengu alquimista llamada Magiloy, da nombre al establecimiento.

Si la juventud perdida de Magiloy a bordo de media docena de barcos piratas en Los Grilletes le aportó algo, fue una afición por el alcohol inusual. Ahora, en sus últimos años, a Magiloy le gusta atender el bar e inventar nuevas bebidas para que las disfruten tanto los lugareños como los visitantes. Las dos bebidas más populares actualmente son un ron de calabaza con especias y una cerveza de mora ácida. Magiloy prefiere no hablar del intento un tanto desastroso del mes pasado de elaborar una cerveza negra con pimienta de goblin.

## BARRACONES 4

DESCUENTO EMPRESA IGLESIA SALÓN

**Dirección** Calle Alcaudón n.º 10

**Mercancías** aceites, bebidas, comidas, pergaminos divinos, pociones, sustancias alquímicas

**Magiloy** (CB tengu mujer cervecería 4, indiferente, Percepción CD 21, Voluntad CD 17). Si *Barrailes del cuervo* apoya a los héroes, Magiloy puede contratarlos como catadores, un trabajo que es bastante más duro de lo que uno podría esperar. Un catador puede Obtener ingresos mediante salvaciones de Fortaleza, pero en caso de fallo crítico, algo de lo que ha probado le sienta mal y el héroe queda anonadado 1 durante 24 horas.

## TABERNA 4

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## 11. EL RINCÓN DEL LADRÓN

Cualquier ciudad con una economía próspera genera inevitablemente su propia banda de ladrones y sinvergüenzas, y Otari no es una excepción. *El rincón del ladrón* cumple varios propósitos: es un puente público sobre el río Osprey, una taberna conocida por servir el mejor marisco de toda la ciudad y un lugar barato en el que pasar la noche. Su ático es la sede del gremio de ladrones de Otari, el Club de las águilas pescadoras, una función que quizás sea el secreto peor guardado de la ciudad, tal y como demuestra el propio nombre del edificio.

La propietaria de *El rincón del ladrón* es una mujer larguirucha llamada Yinyasmera. Aunque nunca se ha presentado a la alcaldía, su influencia en la ciudad es tan fuerte como la de cualquier funcionario elegido públicamente. Yinyasmera evita que sus operaciones ilícitas incomoden demasiado a los ciudadanos de Otari, por lo que el Capitán Sillalarga hace la vista gorda.

### EL RINCÓN DEL LADRÓN

### POSADA/TABERNA 5

ALOJAMIENTO | DESCUENTO | EMPRESA | SALÓN

Dirección Calle Voluta n.º 10

**Mercancías** alojamiento, bebidas, comida, equipo de ladrón, productos ilícitos

**Yinyasmera** (CN humana contrabandista 5, indiferente, Percepción CD 22, Voluntad CD 20). Si los héroes traen de vuelta a los «empleados» desaparecidos de Yinyasmera (consulta la misión secundaria del área A17 en la página 32), *El rincón del ladrón* les apoya siempre que guarden el secreto sobre el Club de las águilas pescadoras. Si *El rincón del ladrón* apoya a los héroes y éstos expresan su interés en realizar trabajos ilícitos, Yinyasmera sugiere que se cometan delitos menores contra los visitantes (carterismo, pequeños robos, timos y similares). Esto permite a los héroes Obtener ingresos mediante Latrocínio, pero en caso de fallo crítico, sus acciones son descubiertas y Yinyasmera les impide realizar trabajos futuros. También pueden surgir otros problemas legales para los héroes, a tu discreción.

## 12. MERCADO DE OTARI

El Mercado de Otari, que es en parte un mercado agrícola al aire libre y en parte un puesto comercial en una cabaña de madera, es un lugar de encuentro para los lugareños y una tienda de todo tipo de productos. El Mercado de Otari, atendido por un hombre adusto y sin sentido del humor llamado Keeleno Lathenar, está abierto todos los días desde el amanecer hasta el anochecer, con una excepción: Keeleno

cierra el mercado todos los días 5 de gozran en honor a su amada esposa fallecida, Ayla, que sufrió un ataque mortal hace treinta años. El asesino resultó ser un druida hom

bre lobo llamado Jaul Mezmin, que Keeleno cree que sigue en libertad hasta el día de hoy. Keeleno sigue albergando rencor y temor hacia los druidas, especialmente a aquellos que rinden culto en el estanque del anillo de piedra.



## MERCADO DE OTARI

## TIENDA 2

DESCUENTO | EMPRESA

Dirección Calle Menhemes n.º 80

**Mercancías** armaduras ligeras, armas sencillas, comida, equipo para aventureros

**Keeleno Lathenar** (N humano propietario del mercado 2, indiferente, Percepción CD 14, Voluntad CD 14). El Mercado de Otari no apoyará a los héroes si se sabe que alguno de ellos es (o afirma ser) druida. Por lo demás, apoya automáticamente a los héroes que devuelven el collar de Ayla a Keeleno junto con las pruebas de la muerte de Jaul (consulta la misión secundaria del área D14 en la página 79). Si el Mercado

de Otari apoya a los héroes, éstos pueden vigilar el mercado y Obtener ingresos mediante Intimidación. A tu discreción, podría tener lugar un encuentro menor con un carterista u otro ladrón de poca monta durante un turno de trabajo.

## 13. LONJA DE PESCADO DE OTARI

Tamily Tanderveil dio la espalda a lo que podría haber sido un lucrativo puesto como capitana entre los Corsarios Grieses para retirarse a un trabajo más seguro aquí en Otari (la pérdida de una pierna durante un asalto a un barco pirata la convenció de que servir como guardiana del puerto sería una decisión más sabia para su longevidad). La alegre e irreverente Tamily tiene una creciente colección de patas de palo para diversas ocasiones que cambia con regularidad. Todas las noches, desde una hora antes de la puesta de sol hasta una hora antes de la medianoche, Tamily abre la planta baja de la lonja a los marineros, trabajadores y viajeros para que jueguen, coman y se entretengan.

## RONJA DE PESCADO DE OTARI

## SEDE GREMIAL 3

EMPRESA | PARLOR

Dirección Calle Pescador n.º 10

**Mercancías** bebidas, comida, transporte (barco de vela)

**Tamily Tanderveil** (NB humana guardiana del puerto 3, amistoso, Percepción CD 18, Voluntad CD 16). Una vez que los héroes se ganan el apoyo de la Lonja de Otari, pueden ayudar a reparar y mantener el muelle de la ciudad o trabajar a bordo de un barco pesquero. Pueden Obtener ingresos utilizando Artesanía, Naturaleza o Saber (navegar).



## 14. RUINAS DE LA ALPACA SEDIENTA

*La alpaca sedienta* fue en su día la mayor taberna de Otari, pero en un reciente desastre, las excavaciones realizadas por una pequeña banda de kóbolds demasiado ansiosos que intentaban ampliar algunas de las antiguas madrigueras de los Escamas de piedra bajo el edificio provocaron el dramático derrumbe de la estructura. Varios empleados y algunos visitantes de fuera de la ciudad perecieron en el accidente, y el propietario de la taberna ha desaparecido. En la actualidad, los lugareños evitan las ruinas, ya que las extrañas luces y los espeluznantes sonidos que provienen de ellas han dado al lugar la reputación de estar embrujado. En realidad, unos cuantos zapadores kóbolds sobrevivieron al derrumbe y mantienen a los habitantes del pueblo alejados de su guarida con trucos espeluznantes.

## 15. MANSIÓN INKELHOLTZ

Cortadores de Silbjada es una próspera empresa maderera gracias al agudo olfato para los negocios de su propietaria, Alymora Inkleholtz. Invirtió fondos para reforzar los servicios educativos de Otari, una jugada astuta que le ha valido la admiración de los padres de Otari. Muchos han presionado a Alymora para que se presente como candidata a la alcaldía la próxima vez que haya elecciones, pero, por ahora, la semelfa es feliz criando a su familia y construyendo el legado de su negocio.

### MANSIÓN INKELHOLTZ

#### EMPRESA

Dirección Calle Voluta nº 75

**Alymora Inkleholtz** (NB semelfa magnate maderera 4, amistosa, Percepción CD 17, Voluntad

CD 19). Si la mansión Inkleholtz apoya a los héroes, Alymora les ofrece trabajo en un aula que tiene en la ciudad. Esto permite a los héroes Obtener ingresos mediante Saber asociado a una de las cuatro disciplinas que los Inkleholtz esperan fomentar en los niños locales: literatura, matemáticas, ciencias e historia.

## 16. MANSIÓN CHERTEL

Wrab Chertel es el actual patriarca de una de las tres empresas madereras de Otari, Madera de Chertel. Los Chertel lidian con una combinación de mala gestión, conflictos laborales en campamentos madereros distantes y dificultades de financiación. Wrab sospecha que las otras empresas se entrometen en su negocio y sabotean tanto la moral de los leñadores como el equipo; en realidad, el Consorcio de Kortos está detrás de los problemas de Wrab. El Consorcio de Kortos, empujando a Chertel a una situación desesperada y a una contratación precipitada, ha conseguido colocar a un número cada vez mayor de sus propios agentes en la industria maderera de Otari.

## LAS MADRIGUERAS DE LOS ESCAMAS DE PIEDRA

Cuando los kóbolds Escamas de piedra se apoderaron de Otari, utilizaron los edificios de la superficie como una especie de camuflaje y se instalaron en una extensa red de túneles que conectaban muchos de los edificios bajo tierra. Ahora, esta red es una complicada maraña de túneles inundados o derrumbados. Los ladrones y contrabandistas del Club de las águilas pescadoras utilizan algunos de ellos, mientras que otros túneles se han convertido en guaridas de monstruos. Uno de los túneles lleva hasta las bóvedas de la Abominación; consulta el área C2 en la página 54.

### MANSIÓN CHERTEL

#### EMPRESA

Dirección Calle Zarmavdian nº 5

**Wrab Chertel** (N humano magnate maderero 4, malintencionado, Percepción CD 19, Voluntad CD 17). Si la Mansión Chertel apoya a los héroes, Wrab ofrece un dinero extra por vigilar a su competencia (los Menhemes y los Inkleholtz), así como a sus propios trabajadores. Los héroes pueden Obtener ingresos mediante Percepción, pero en caso de fallo crítico, se corre la voz del espionaje de los héroes y Chertel deja de ofrecerles el trabajo.

### MANSIÓN 4



Brelda Venkervale

## 17. EL PEZ DE ROCA REVOLTOSO

A pesar de su nombre, El pez de roca revoltoso es la más tranquila y pintoresca de las tabernas de Otari. Sobre la puerta de esta estructura de madera de dos

pisos cuelga un cartel que representa a un pez de roca con las aletas levantadas en posición de boxeo, pero en su interior, la conducta tranquila de sus clientes lleva a algunos a preguntarse si ésta podría ser la única taberna del Mar Interior que nunca haya albergado una pelea de bar. La actual propietaria de *El pez de roca* es una enana madura y algo corpulenta llamada Brelda Venkervale, una empresaria estoica, aunque astuta, que se hizo cargo del bar después de que su hijo Lasda, el anterior propietario, desapareciera sin dejar rastro. Unos cuantos lugareños vieron a Lasda, de barba pelirroja, salir del pueblo con un desconocido encapuchado que llevaba un farol. Ha pasado más de un año y Brelda sospecha que su hijo ha desaparecido para siempre.

## EL PEZ DE ROCA REVOLTOSO

#### ALOJAMIENTO SALÓN

Dirección Calle Zarmavdian nº 50

**Mercancías** alojamiento, bebidas, comida

**Brelda Venkervale** (LB enana posadera 3, indiferente, Percepción

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

CD 16, Voluntad CD 20). El pez de roca revoltoso apoya automáticamente a los héroes si traen a Lasda a casa (consulta la misión secundaria del área D9 en la página 75).

## 18. BIBLIOTECA DE LA FLOR DEL ALBA

El templo más grande de Otari se encuentra en el extremo occidental de la ciudad, encima de una repisa elevada que sobresale muy por debajo de la cima del acantilado. La biblioteca está construida al estilo qadirano de los templos sarenitas, con dos minaretes más pequeños que flanquean una cúpula dorada. La posición del edificio le permite captar los rayos del sol naciente, que transforman la cúpula en un brillante testimonio de la diosa del sol, al menos en los días en los que el cielo no está nublado o cubierto.

Una docena de acólitos de diversas religiones atienden la biblioteca de la Flor del Alba. Los santuarios de Cayden Cailean, Erastil y Gozreh se encuentran en la parte occidental del edificio, mientras que el santuario principal de Sarenrae ocupa la parte oriental. El resto del edificio contiene las estanterías. La biblioteca de la Flor del Alba tiene una amplia gama de libros que van desde la ficción a la historia, desde la sátira a los libros de texto, e incluso incluye una considerable colección erótica (en su mayoría) de buen gusto. La actual suma sacerdotisa de la biblioteca es una parlanchina mediana llamada Vandy Banderdash, devota de Sarenrae. Vandy, siempre dispuesta a recibir a los recién llegados independientemente de su fe o vocación (con la excepción de los ladrones, a los que no soporta), tiene una extraña habilidad para recomendar literatura adaptada a los gustos de la gente que acaba de conocer.

## BIBLIOTECA DE LA FLOR DEL ALBA

**BIBLIOTECA** **DESCUENTO** **IGLESIA**

**Dirección** Calle de la Flor del Alba n.º 10

**Mercancías** artículos religiosos (incluyendo versiones +1 de las armas preferidas de las religiones más prominentes de Otari: arcos largos, cimitarras, estoques y tridentes), magia curativa, pergaminos divinos

**Lanzamiento de conjuros** se pueden comprar conjuros divinos a Vandy o a sus acólitos. *Curar, quitar enfermedad y restablecimiento* están siempre disponibles, puede haber otros conjuros disponibles a tu discreción.

**Vandy Banderdash** (NB mediana clériga de Sarenrae 5, amistoso, Percepción CD 20, Voluntad CD 22).

## TEMPLO 5



Vandy Banderdash

de las orillas de este estanque de poca profundidad. Estas piedras fueron levantadas hace generaciones por la iglesia de Gozreh poco después de que Otari fuera retomada de los kóbolds Escamas de piedra, y siguen siendo un lugar de culto para druidas, exploradores y naturalistas desde entonces. Las aguas del estanque son inusualmente reflectantes, pero, a pesar de los rumores, no son mágicas.

Una pequeña cábala de clérigos y druidas nómadas fieles a Gozreh incluye el estanque del anillo de piedra en sus peregrinaciones, y siempre hay gente acampada temporalmente en las cercanías. En general, estos viajeros han evitado el contacto con Otari durante 30 años, desde que uno de ellos, Jaul Mezmin, agriara su relación con la ciudad. Jaul, un hombre lobo que había ocultado su naturaleza incluso a los otros sacerdotes, perdió el control una noche y masacró a media docena de lugareños antes de caer por el acantilado al océano. Su cuerpo nunca se encontró.

Unos cinco años después de la desaparición de Jaul, una druida gnoma idealista llamada Worliwynn se enteró de los desmanes de Jaul y llegó a Otari específicamente para reparar el daño que el hombre lobo había hecho a la reputación de los gozranos y guiar a los lugareños interesados en vivir en mayor armonía con la tierra. Una generación más tarde, Worliwynn ha tenido un gran éxito, con la importante excepción del todavía afligido Keeleno Lathenar.

Worliwynn comparte algo más que el dolor con Keeleno. También sospecha que Jaul sobrevivió a su caída del acantilado. Patrulla el interior de Otari todas las noches, atenta a cualquier señal de que Jaul pueda haber regresado a sus antiguos terrenos de caza.

## ESTANQUE DEL ANILLO DE PIEDRA

## TEMPLO 4

**IGLESIA** **LOGIA**

**Mercancías** equipo de druida, objetos mágicos relacionados con la naturaleza, pergaminos primigenios

**Lanzamiento de conjuros** se pueden comprar conjuros divinos y primigenios a Worliwynn o a los gozranos. *Curar, disipar magia, purificar comida y agua y restablecer los sentidos* están siempre disponibles, puede haber otros conjuros disponibles a tu discreción.

**Worliwynn** (NB gnoma druida 4, amistosa, Percepción CD 19, Voluntad CD 21). El estanque del anillo de piedra apoya automáticamente a los héroes si éstos imparten justicia a Jaul Mezmin (consulta la misión secundaria del área D14 en la página 79), ya sea matándolo o dándole caza.

## 20. CEMENTERIO DE OTARI

El cementerio de Otari, que se cierne sobre la ladera occidental del acantilado y está coronado por una arboleda de árboles silvestres que ninguna persona viva en la ciudad recuerda



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

haber visto con hojas vivas, es atendido por los acólitos de la biblioteca de la Flor del Alba. Una escalera de madera asciende por la pared del acantilado desde la biblioteca, pero la mayoría de los sacerdotes prefieren hacer la media hora de caminata a través del pueblo y por los caminos más fáciles para atender las tumbas.

Las cremaciones y arrojar las cenizas a mar se han hecho más populares en Otari, por lo que los entierros en el cementerio suelen ser competencia de las familias más antiguas que valoran las tradiciones. Aunque el cementerio en sí mismo es espeluznante e inquietante, no tiene ningún problema de muertos vivientes... ¡al menos no hasta que la *Luz sombría* vuelve a brillar sobre él durante el capítulo 2!

## Bagajes de Otari

Los siguientes bagajes son especialmente adecuados para los personajes de la *Senda de aventuras: Las bóvedas de la Abominación*, aunque los héroes pueden elegir cualquier bagaje que deseen y no tienen por qué limitarse a los que se indican a continuación. Al fin y al cabo, gente de todas las clases sociales viene en busca de fortuna. Entre los bagajes presentados en las *Reglas básicas*, las mejores opciones son acólito, batidor, cazador, cazarrecompensas, discípulo marcial, guardia, labrador, médico de campaña, minero o nómada.

### ANATOMISTA SOBRENATURAL

### BAGAJE

Eres un médico experimentado que puede atender hábilmente heridas de muchos tipos; pero más que un médico, eres un erudito. Algunas culturas moldean la carne hasta límites insospechados, creando aberraciones de las formas humanoides. Las forjas de carne de la lejana Nex practican este modelado de la carne, al igual que ciertas sociedades subterráneas que esperas estudiar algún día, preferiblemente desde una perspectiva segura y clínica.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a la Inteligencia o a la Sabiduría y otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Medicina y en la habilidad Saber del modelado. Obtienes la dote de habilidad Seguro con Medicina.

### BIBLIÓFILO

### BAGAJE

Pocas cosas te gustan más que un buen libro y, por ello, Historias extrañas es tu tienda preferida de Otari. El librero Morlibint te suministra ficción, antologías y otras lecturas deliciosas y siempre está dispuesto a discutir sus últimos hallazgos contigo. Sabes que la imaginación es la mejor magia, pero un conocimiento práctico de la magia real también ayuda.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a la Inteligencia o al Carisma y otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Arcanos y en la habilidad Saber de la biblioteca. Obtienes la dote de habilidad Sentidos arcanos.

### CUENTACUENTOS DE MARISMANIEBLA

### BAGAJE

Sabes que hay cosas monstruosas en el barrizal conocido como Marismaniebla; las has visto a través de la niebla, deslizándose

por las aguas turbias y agitándose sobre trozos de tierra anegados. Nadie en Otari cree tus historias de monstruos del pantano que surgen de las profundidades, ni siquiera cuando adornas las criaturas de tus historias con colmillos, alas o tentáculos. Tendrás que demostrarles que realmente hay monstruos ahí fuera y que se equivocaban al dudar de ti.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a la Fuerza o al Carisma y otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en Atletismo y en la habilidad Saber de los pantanos. Obtienes la dote de habilidad Luchador titánico.

### EXPLORADOR DE RUINAS

### BAGAJE

Has registrado algunas de las ruinas más pequeñas del interior de Otari, pero nunca te has armado de valor para comprobar el espeluznante faro llamado la *Luz sombría*. Has oído que estas ruinas ya han sido bien saqueadas y que la mayoría se han venido abajo, pero siempre has planeado explorarlas algún día y, tal vez, encontrar alguna baratija que haya quedado de la centenaria batalla en la que los miembros de la Guardia de la Rosa acabaron con una malvada hechicera. Sabes que las piedras desmoronada de las viejas ruinas tienen tendencia a desplazarse, así que será mejor que te andes con cuidado si tienes la oportunidad de explorar la *Luz sombría*.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a la Destreza o a la Inteligencia y otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en Acrobacias y en la habilidad Saber de la Guardia de la Rosa. Obtienes la dote de habilidad Caída de gato.

### RECADERO DEL MERCADO

### BAGAJE

Keeleno Lathenar, el propietario del Mercado de Otari, es un hombre sombrío y amargado. Un hombre lobo llamado Jaul Mezmin mató a su esposa, Ayla, hace 30 años. Keeleno nunca ha olvidado ni perdonado este ataque y cree, contra todo pronóstico, que Jaul ha eludido la justicia y está vivito y coleando. Haciendo recados para Keeleno por la ciudad, has llegado a conocerlo casi tan bien como conoces Otari. Las sospechas de Keeleno se te han contagiado un poco, así que te mantienes alerta con los demás, sobre todo cuando hay luna llena.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a la Constitución o al Carisma y otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Diplomacia y en la habilidad Saber de Otari. Obtienes la dote de habilidad Confraternizador.

### SEGUIDOR DE LA LUZ ESPECTRAL

### BAGAJE

Mientras estabas en un bosque lúgubre o en un pantano remoto, divisaste una cadena de luces que se balanceaba entre los árboles. Te adelantaste para verlas más de cerca y luego aún más cuando las luces se retiraron unos pasos. Entonces recordaste los rumores. Las «volutas espirituales», «velas de junco», «linternas cadávericas» (como sea que se llamen) son criaturas malignas que guían a la gente hasta su perdición. Con un esfuerzo supremo de voluntad, te liberaste del encantamiento y has decidido no dejar que las extrañas luces de los páramos remotos te atraigan nunca más.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a la Destreza o a la Sabiduría y otra es una mejora de característica gratuita.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

Estás entrenado en Supervivencia y en la habilidad Saber de las volutas. Obtienes la dote de habilidad Experiencia en un terreno, tanto en terrenos pantanosos como en masas de agua subterráneas.

## VIGILANTE ESTELAR

Eres uno de los confidentes más cercanos de Wrin Sivinx. Has pasado muchas noches con ella bajo las estrellas, aprendiendo las historias relacionadas con la Caravana Cósmica y con cómo los cielos pueden predecir el futuro. Sabes que Wrin tiene una claustrofobia paralizante; ve la amenaza en los ángulos y peligro en los espacios reducidos, por lo que su tienda es un lienzo totalmente abovedado que se abre al cielo. Si Wrin cree que hay problemas, serás el primero en ofrecerte a ayudar.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a la Constitución o a la Inteligencia y otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Ocultismo y en la habilidad Saber de Astrología. Obtienes la dote de habilidad Conocimiento dudoso.

## Wrin Sivinx

Wrin Sivinx creció en la pequeña aldea de Rama rutilante, en Kyonin, pero ningún viajero encontraría su ciudad natal si visitara esa nación en la actualidad, ya que Rama rutilante fue destruida hace 10 años por demonios al servicio de Arrasador de Árboles. A pesar de la pérdida de su ciudad natal, Wrin no siente tristeza ni desesperación por el suceso, ya que nadie pereció en la caída de. En los días previos al ataque del ejército de demonios, Wrin tuvo una visión del desastre. Advirtió a sus padres y vecinos y su confianza en sus visiones dio al pueblo el tiempo que necesitaba para trasladar a todos los habitantes hasta un lugar seguro. Cuando los demonios llegaron, encontraron Rama rutilante desierta, y cuando la quemaron en señal de frustración, sufrieron mucho debido a las trampas mágicas que los elfos habían dejado para recibirlas.

Cuando alcanzó la mayoría de edad unos años después, Wrin dejó a sus padres y amigos, ansiosa por encontrar su propio lugar en el mundo. Mientras viajaba, confiaba en sus visiones y en su inusual fe en un panteón de dioses relacionados con el espacio y el tiempo al que se refiere como la Caravana Cósmica, observando el cielo nocturno para tomar decisiones para el mañana. Su habilidad para encontrar cosas perdidas y reunir extraños tesoros hizo que abrir su propia tienda de curiosidades fuera una decisión obvia, y no fue casualidad que decidiera abrir esa tienda en Otari; sencillamente fue el puerto al que llegó cuando su capacidad para transportar su colección acabó superando su portabilidad.

Abrió su tienda, Las maravillas de Wrin, hace cuatro años. Desde entonces, se ha convertido en parte de la comunidad, aunque muchos de sus ciudadanos la consideren

## BAGAJE

una simpática excéntrica. Las ventas de cosas extrañas y extravagantes no son muy frecuentes en la pequeña ciudad, pero a Wrin eso no le importa: es paciente y ha disfrutado de su tiempo en Otari hasta ahora. Algún día espera ganar suficiente dinero para financiar un viaje al oeste, ya que ha oído hablar de un observatorio abandonado en el pequeño pueblo de Cala Curva, en la costa suroeste de Ravounel, que espera comprar y transformar en un templo dedicado a la Caravana Cósmica. Pero, por el momento, se conforma con quedarse en Otari y dormir bajo las estrellas.

La ascendencia tiflin de Wrin es imposible de pasar por alto y es algo que decidió aceptar hace tiempo. Sus ojos sin pupilas, los pequeños cuernos de carnero que se enroscan alrededor de sus orejas de elfa, su cola delgada y las puntas de los dedos que le brillan con motas de luces resplandecientes no dejan lugar a dudas de que ha sido tocada por fuerzas sobrenaturales. Sin embargo, su amplia sonrisa y su actitud cordial siempre la han ayudado a hacer amistades durante sus viajes.

## USO DURANTE LA CAMPAÑA

El propósito principal de Wrin es motivar las exploraciones iniciales de los héroes y darles un foco de atención. La *Senda de aventuras: Las bóvedas de la Abominación* da por sentado que Wrin es un contacto que los héroes tienen en común, así que cuando ésta percibe una extraña acumulación de luz espeluznante en la cima de la lejana *Luz sombría*, es natural que confíe sus temores a los héroes.

A medida que avanza la campaña, Wrin puede ayudar a los héroes de otras maneras, como realizando lecturas astrológicas para los héroes para ayudarles en sus exploraciones. Aunque no dará las mercancías de su tienda de forma gratuita, su establecimiento es el mejor lugar para comprar y vender los extraños tesoros mágicos que los héroes suelen encontrar y anhelar. Wrin también puede introducir a los héroes en las maravillas del mundo de los espíritus: su tutela desbloquea el arquetipo cazador de fantasmas (página 227). A pesar de la claustrofobia que padece, si los héroes se encuentran en apuros en las bóvedas de la Abominación, puedes hacer que Wrin se enfrente a sus miedos para adentrarse en el dungeon y organizar un rescate. Por supuesto, no deberías utilizar a Wrin para este propósito, salvo como último recurso para evitar que la campaña llegue a un final prematuro.

## WRIN SIVINXI

## CRÍATURA 5

ÚNICO CB MEDIANO ELF HUMANOIDE TIFLIN

Elfa tiflin mercader de rarezas (*Bestiario*, pág. 299)

**Percepción** +12; visión en la penumbra, vista espiritual (precisa)

30 pies (9 m)

**Idiomas** aklo, común, élfico, silvano, varisiano

**Habilidades** Acrobacias +12, Interpretación +10, Naturaleza +12,



Occultismo +12, Religión +13, Saber de astrología +12, Saber de los espíritus +16

**Fue +0, Des +3, Con +0, Int +2, Sab +3, Car +4**

**Claustrofobia** Wrin se siente abrumada cuando está bajo tierra, o cuando se encuentra en un espacio interior de menos de 10 pies (3 m) de diámetro. En esos momentos, queda indisposta 2 y no puede reducir su estado negativo indisposto hasta que esté fuera del área cerrada.

**Vista espiritual** Wrin puede ver a las criaturas con el rasgo espíritu en un radio de 30 pies (9 m), independientemente de que sean visibles a simple vista. En ocasiones, esta habilidad permite a Wrin percibir otras auroras sobrenaturales, como la acumulación de energía espiritual en lo alto de la *Luz sombría*.

**Objetos** baraja de adivinación de presagio, *cuchillo de estrella* +1, símbolo religioso de plata, violín

**CA 20; Fort +9, Ref +15, Vol +12**

**PG 75**

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ *cuchillo de estrella* +12 (ágil, letal d6, sutil, mágico, versátil Cor), **Daño** 1d4 perforante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ *cola* +10 (ágil, sin arma, sutil), **Daño** 1d4 contundente

**A distancia** ♦ *cuchillo de estrella* +12 (ágil, arrojadiza 20 pies [6 m], letal d6, mágico, versátil Cor), **Daño** 1d4 perforante

**Conjuros espontáneos primigenios** CD 22, ataque +14; **3.<sup>er</sup>** (3 espacios) *cautivar*, *curar*, *quitar enfermedad*; **2.<sup>o</sup>** (4 espacios) *partículas rutilantes*, *restablecimiento*, *telaraña*, *terribles carcajadas*; **1.<sup>er</sup>** (4 espacios) *caída de pluma*, *forma de peste*, *hechizar*, *ráfaga de viento*; **Trucos (3.<sup>er</sup>)** *estabilizar*, *luces danzantes*, *perturbar muertos vivientes*, *rayo de escarcha*, *sonido fantasmal*

**Conjuros de linaje** 1 Punto de Foco, CD 22; **3.<sup>er</sup>** *pollo feérico* (*Reglas básicas*, pág. 404)

**Magia de sangre** Cuando Wrin lanza *cautivar*, *hechizar*, *polvo feérico*, *sonido fantasmal* o *terribles carcajadas*, alrededor de Wrin o de un objetivo del conjuro danzan engaños feéricos, ocultándolos durante 1 asalto. Esta ocultación tan obvia no puede usarse para Esconderse.

**Leer las estrellas** (adivinación, exploración, predicción, primigenio) **Frecuencia** una vez al día; Efecto Wrin intenta leer el futuro en las estrellas dedicando una hora a estudiar el cielo nocturno; no puede usar esta aptitud durante el día, en una noche nublada o cuando no pueda estudiar las estrellas por algún otro motivo. Aunque Wrin suele realizar esta lectura para una sola persona o para responder a una pregunta urgente que alguien tenga, a efectos de esta campaña lee las estrellas para todo el grupo. Haz una prueba de Astrología, usando la CD apropiada para el nivel actual de los héroes (consulta la Tabla 10-5: CD por nivel, *Reglas básicas*, pág. 503).

**Éxito crítico** Los resultados de las lecturas astrológicas de Wrin tienen los efectos de *leer augurios* y los héroes obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación durante 24 horas.

**Éxito** Los resultados de las lecturas astrológicas de Wrin tienen los efectos de *augurio*, pero pueden predecir resultados hasta 24 horas en el futuro.

**Fallo** No hay lecturas.

**Fallo Crítico** Wrin entra en contacto con fuerzas espirituales hostiles y no puede Leer las estrellas durante 1 semana.



Wrin Sivinxí

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

**Capítulo 1:** Una luz en la niebla

**Capítulo 2:** El dungeon olvidado

**Capítulo 3:** La secta de la Úlcera

**Capítulo 4:** El Largo sueño de la muerte

**Capítulo 5:** Al campo de entrenamiento

**Capítulo 6:** Experimentos en carne y hueso

**Capítulo 7:** Llanuras de la muerte

**Capítulo 8:** Llanuras en decadencia

**Capítulo 9:** La caza de la bestia

**Capítulo 10:** Atraer la mirada funesta de Nimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

## NIVEL 1: RUINAS DE LA LUZ SOMBRÍA 1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)





# CAPÍTULO 1: Una luz en la niebla

*Cuando la niebla se arrastra  
y la luna se desvanece;  
mientras el pueblo dormita  
la Luz sombría resplandece.*

*Es entonces cuando se alza  
para llenarse la panza.  
Los niños malos son presentes  
que crujen entre sus dientes.*

*Pero si me haces caso  
y vigílas cada paso;  
Belcorra no te tocará ni un pelo  
porque sólo se come a los lelos.*

Así lo advierte una popular canción infantil entre los padres de la ciudad de Otari, que suelen recitar el melodioso a la par que inquietante poema a sus hijos por la noche para fomentar el buen comportamiento. Como resultado, todos los que crecen en Otari tienen una sana mezcla de miedo, respeto y curiosidad por las viejas ruinas de Marismaniebla y el extraño faro que se alza en el corazón del pantano. A medida que

crecen, los habitantes del pueblo aprenden lo que suele suponerse como la verdad: que los heroicos fundadores de Otari mataron a la maldita hechicera Belcorra hace muchos años. Durante un tiempo, los amantes de las emociones fuertes exploraron las ruinas que rodean el faro llamado la *Luz sombría*, pero hoy en día, se sabe que el lugar se ha convertido en un refugio para las plagas (ya no es una fuente de peligro activo ni un gran tesoro después de haber quedado desvalijado por completo). Al fin y al cabo, han pasado casi quinientos años desde la derrota de Belcorra y, en ese tiempo, sólo ha supuesto una amenaza para Otari a través de rimas siniestras.

O eso creen los ciudadanos de Otari.

Aunque muchas de las viejas leyendas sobre Belcorra son ciertas (por ejemplo, practicaba el canibalismo, pero no limitaba su dieta a los niños tontos), la creencia de que ya no es un peligro es falsa. Hace dos años, en el quincuagésimo aniversario del acontecimiento más significativo de su vida (el exilio de su familia de Absalom por ritos abominables), el fantasma rencoroso de Belcorra despertó en las profundidades de la Fortaleza de la *Luz sombría*. El faro y las ruinas circundantes sólo presentaban el nivel más alto de un vasto complejo que Belcorra había abastecido de

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de  
la campaña

Otari

**Capítulo 1:**  
Una luz en la niebla

**Capítulo 2:**  
El dungeon olvidado

**Capítulo 3:**  
La secta de la Úlcera

**Capítulo 4:**  
El Largo sueño de la muerte

**Capítulo 5:**  
Al campo de entrenamiento

**Capítulo 6:**  
Experimentos en carne y hueso

**Capítulo 7:**  
Guardianes del alma

**Capítulo 8:**  
Jardines en decadencia

**Capítulo 9:**  
A la caza

**Capítulo 10:**  
Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## MÁS ALLÁ DE LA LUZ SOMBRIA

Las ruinas de la Fortaleza de la Luz sombría no están muy lejos de la ciudad: no son más que veinte minutos a pie desde Otari hasta las ruinas. La *Senda de aventuras: Las bóvedas de la Abominación* se centra casi por completo en el dungeon en sí y puedes pasar por alto los detalles de los viajes entre el dungeon y la ciudad como consideres oportuno. Si tus jugadores expresan interés en mezclar las cosas, puedes utilizar algunos de los encuentros o aventuras cortas de la Senda de aventuras independiente de *Pathfinder: Problemas en Otari*. Esa aventura presenta contenido adicional en las tierras del interior de Otari, adecuada para personajes de 2º a 4º nivel, y proporciona excelentes formas de preparar a los héroes que necesiten PX adicionales antes de adentrarse en los niveles más profundos y peligrosos de las bóvedas de la Abominación.

criaturas malignas y perversas: sus bóvedas de la Abominación. El rencor de Belcorra se ha ido agravando con el transcurso de los siglos y ansía vengarse no sólo de Absalom por haber destruido a su familia, sino también de la ciudad de Otari y de sus fundadores, los héroes que la mataron. Belcorra espera su momento mientras reconstruye, volviendo a llenar de energía a la temible *Luz sombría* y reafirmando su dominio sobre los monstruos salvajes y olvidados de las bóvedas de la Abominación.

## Cómo empezar

La *Senda de aventuras: Las bóvedas de la Abominación* se centra principalmente en el extenso complejo de dungeons y esta campaña comienza cuando los héroes se acercan a las ruinas que hay en la superficie por primera vez. Su amiga común, Wrin Sivinx, ya les ha informado sobre su avistamiento de un extraño resplandor en lo alto del imponente faro de las ruinas. Desde Otari, nadie más que Wrin puede distinguir este resplandor, pero si los héroes miran hacia arriba por la noche desde los alrededores inmediatos, pueden confirmar lo que los ojos sobrenaturalmente agudos de Wrin divisaron desde la ciudad: efectivamente, la cima del faro brilla con un azul tenue y espeluznante al anochecer.

Por supuesto, no tienes que empezar esta campaña en el pórtico literal del dungeon; si lo deseas, puedes facilitarles a los héroes su encuentro inicial con Wrin (tal vez mientras les hace una lectura astrológica), o después de que los héroes hayan pasado un tiempo en la ciudad haciendo algunas compras de última hora o una parada en una taberna. En este caso, consulta el atlas de Otari a partir de la página 9 o la entrada de Wrin en la página 18, ¡pero la diversión real no empieza hasta que los héroes se dirigen por el Camino Sombrío hacia las fatídicas ruinas de Marismaniebla!

## Características de las ruinas de la Luz sombría

Cuando los héroes se acerquen por primera vez a las ruinas de la Fortaleza de la *Luz sombría*, lee o parafrasea lo siguiente.

El sonido de las ranas y los mosquitos se entremezcla con el chapoteo del agua contra las orillas lodosas, todo ello amortiguado por las constantes nieblas que persisten en la bien llamada Marismaniebla. Cuando las nieblas se disipan, una sombra se asoma entre los empalagosos vapores del pantano: unas extensas ruinas de piedra y madera se ocupan una isla en la empapada marisma. Los pisos superiores se han derrumbado en su mayor parte, dejando sólo los muros de piedra de la planta baja intactos. Por encima de estas ruinas se alza un monumento fuera de lugar: un faro colossal cuyas paredes pintadas y su corona de hierro han resistido los efectos corrosivos del pantano circundante.

Aunque el sendero cubierto de maleza conduce directamente al área A1, los héroes pueden acceder a las ruinas por otras entradas. A lo largo del lado sur, las aguas que rodean las ruinas son relativamente poco profundas, pero en los otros lados, la profundidad oscila entre los 10 pies (3 m) y los 15 pies (4,5 m), lo que requiere un bote o nadar para llegar.

Con la excepción de la *Luz sombría* (área A25), los niveles superiores de la Fortaleza de la Luz sombría se derrumbaron hace mucho tiempo, llegando incluso a la planta baja en algunos lugares. Las zonas señaladas como escombros en el mapa de la Fortaleza de la Luz sombría están abiertas al cielo y se consideran terreno difícil. Donde el techo no se ha derrumbado, éste tiene una altura de 10 pies (3 m), a menos que se indique lo contrario. La única iluminación proviene de la luz solar que se filtra a través de la niebla constante. Las puertas de este nivel están todas agrietadas y deterioradas, excepto donde se indique; manipularlas con cualquier tipo de fuerza hace que se partan o simplemente que se caigan de sus goznes con un sonido húmedo de madera rompiéndose.

La *Luz sombría* está protegida mágicamente de los daños, como se describe en la página 215. Esta protección se ha extendido en cierta medida a las ruinas circundantes, lentificando el ritmo habitual de deterioro en los últimos quinientos años. Sin embargo, el tiempo es inexorable y el resto de las ruinas han sufrido el paso de los siglos.

La principal facción activa en las ruinas es lo que queda de una pequeña banda de gremlins mitflits que se hacen llamar los Lamebarro. Liderados por un gremlin grande y barbudo llamado jefe Skrawng, los Lamebarro creen que una vez vivieron en la «gloria» bajo tierra. Sin embargo, la llegada de los morlock de la Reina Fantasma, mucho más grandes y malvados, les obligó a abandonar sus hogares y desde entonces han luchado por recuperar su posición. Hasta ahora, el jefe Skrawng ha ideado un plan para reunir un ejército de insectos gigantes con el que apoderarse de Otari. Ya ha garantizado eufóricamente el restablecimiento



de la gloria de los Lamebarro a través de este plan, por lo que la banda sigue lealmente al jefe Skrawng y trabaja duro para mantener a los intrusos (como los héroes) fuera de «sus» ruinas.

Como recordatorio, debes tomar notas generales de lo que los jugadores hacen con sus personajes mientras exploran. Puedes hacer que elijan de la lista de actividades de exploración de las *Reglas básicas* o puedes pedir a cada jugador que describa lo que hace su personaje y decidir qué actividad de exploración se ajusta mejor a su descripción. Ciertos efectos aparecen en las salas en función de si un héroe está Buscando, Investigando o realizando otra actividad de exploración.

El mapa de este nivel se encuentra en la página 20.

## A1. ENTRADA HÚMEDA

BAJA 1

El húmedo exterior de esta torre de vigilancia está cubierto de franjas de moho que parecen manchas verdes y negras en las apagadas paredes de piedra. Los marcos de las puertas de los muros norte y sur se pudrieron hace tiempo y unas cuantas sillas hechas añicos yacen en el suelo entre pequeños montones de malolientes bultos grises. Gruesas hebras de telarañas polvorrientas cuelgan de lo alto, ocultando el techo.

Esta dependencia de una sola planta, que en su día fue la entrada principal de la Fortaleza de la Luz sombría, está construida con una robusta piedra. Las opacas hebras de polvorrientas telarañas funcionan como un techo abatible a una altura de 7 pies (2,1 m), dejando un espacio de 3 pies (90 cm) entre las telarañas y el techo de piedra de arriba. Los gremlins Lamebarro han montado una descuidada red de cuerdas y tablas empapadas en el espacio por encima de las telarañas para trepar por ellas; una prueba de Percepción CD 12 con éxito puede detectar esta característica a través de las telarañas y un éxito crítico también revela un agujero de 3 pies (90 cm) de diámetro en el techo en la esquina noroeste, que los gremlins utilizan para ir y venir. Una prueba de Naturaleza CD 15 para Recordar conocimiento con éxito identifica los depósitos de material gris como excrementos de mitflit. Al parecer, los mitflits utilizan esta habitación como letrina, además de como puesto avanzado.

**Criaturas:** tres mitflits acechan por encima de las telarañas, pero no pueden resistir la oportunidad de atormentar y engañar a los héroes cuando entran en la sala de abajo. Agachados sobre los tablones y las enredaderas, los tres mitflits observan a través de las telarañas y esperan hasta que al menos dos héroes hayan entrado en la habitación de abajo antes de hablar con su mejor imitación de agudas voces de pixi. Dan la bienvenida a los héroes a su salón, les advierten de los malos bichos que viven en el torreón cercano y sugieren a los visitantes que prueben el «barro mágico de pixi» que hay en el suelo. Por supuesto, el hecho de que los mitflits carezcan de cualquier habilidad para Mentir (tienen un modificador -1 al Engaño) y sólo puedan hablar en infracomún significa que tienen pocas posibilidades de éxito, pero si lo consiguen, estallan en carcajadas y no pueden evitar revelar su presencia.

Si los héroes se enfrentan a ellos (ya sea porque los descubren o porque no caen en sus trucos), los mitflits chillan de rabia y miedo. Uno de ellos trepa por el agujero del tejado e intenta atravesar la enredadera que se extiende desde el área A1 hasta la A9 para avisar a su jefe en el área A10, mientras los otros dos lanzan dardos a los héroes. En cuanto alguno de los mitflits sufre daño, grita de miedo, lanza *perdición* y huye hacia el área A9. Los mitflits tienen a mano un trozo de carne de larva gigante que huele muy mal, pero si se ven obligados a huir, uno de ellos lanza el filete de larva a la orilla del estanque del área A3, con la esperanza de cubrir su retirada atrayendo al slurk que vive allí hasta la orilla para que ataque a los héroes.

## SINOPSIS DEL CAPÍTULO 1

El nivel superior de las bóvedas de la Abominación (y el único nivel sobre el suelo) son las ruinas de una gran estructura llamada Fortaleza de la Luz sombría. Aunque los niveles superiores de la fortaleza se han derrumbado sobre el nivel inferior (llenando de escombros muchas de las habitaciones restantes), queda una estructura prominente: la *Luz sombría*, un enorme faro situado de forma incongruente en medio de un gran pantano llamado Marismaniebla. Aquí, los héroes pueden encontrarse unos mitflits desventurados, aunque violentos, peligros que quedan de la época de Belcorra y la evidencia de que la Luz sombría extrae energía de algún lugar de las profundidades de la tierra.

**Pistas ambientales:** alimañas que se escabullen, charcos de agua estancada, crecimiento excesivo de moho y plantas rastreñas, burdas pintadas, montones de escombros, olores pantanosos, pruebas de ocupantes ilegales anteriores, salpicaduras de agua.

## TESORO DEL CAPÍTULO 1

Los objetos permanentes y consumibles disponibles como tesoro en el capítulo 1 son los siguientes:

- amuleto de protección contra la canalización
- colmillo de lobo
- elixir de comprensión menor
- elixir de la vida menor
- elixir de visión en la oscuridad menor
- elixir del escéptico menor (página 213)
- estoque +1
- maza de armas +1
- pergamo de restablecer los sentidos
- poción curativa menor
- trampa de lazo de abrojo
- trampa de lazo de púas
- varita de curar de 1.º nivel
- veneno de rana lanza
- veneno de víbora negra

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## MONSTRUOS ERRANTES

Aunque este libro no presenta tablas de monstruos errantes para las bóvedas de la Abominación, los habitantes del dungeon siguen abandonando ocasionalmente sus hogares! Puedes hacer que el dungeon sea más dinámico si te familiarizas con los habitantes de cada nivel y haces que reaccionen a la progresión y presencia del grupo. Por ejemplo, si los héroes son muy ruidosos al explorar una zona, las criaturas de las salas cercanas podrían acudir a investigar o tal vez tenderles una emboscada. Si los héroes deciden acampar en el dungeon en lugar de volver a la seguridad de la ciudad, las criaturas cercanas podrían visitar o incluso atacar su campamento mientras descansan. Si los héroes eliminan a los habitantes de un nivel y regresan semanas después, pueden encontrar que se han instalado nuevos monstruos. Si mantienes activos a los habitantes de las bóvedas de la Abominación, puedes hacer que el lugar resulte aún más peligroso e imprevisible para tus jugadores.

## MITFLITS (3)

Bestiario, pág. 198

**Iniciativa** Sigilo +5

## CRIATURA -1

**Tesoro:** al registrar la habitación, se descubre una cuenta de peridoto (uno de los mitflits pensó que era un caramelo) con un valor de 2 po, junto con un diente partido de mitflit en uno de los pequeños montones de excrementos.

## A2. PUENTE LEVADIZO DESTARTALADO

Un puente levadizo de madera, con los tablones envejecidos por el paso del tiempo y la descomposición, atraviesa el hueco de 20 pies (6 m) entre la dependencia y la gran ruina de la isla. Unas cadenas de hierro oxidadas cuelgan del muro norte de la ruina hasta el lado sur del puente levadizo. Las cadenas parecen estar a punto de deshacerse en pedazos, lo que hace dudar de la integridad estructural del puente levadizo.

Por lo que parece, cruzar el puente levadizo no es seguro, especialmente ahora que los mitflits han debilitado aún más la estructura con algunos astutos cortes en sus soportes. Los héroes pueden descubrir el sabotaje con una prueba de Percepción CD 5 con éxito. Una criatura Pequeña o más pequeña puede cruzar el puente con seguridad, pero las criaturas Medianas deben cruzar de una en una o el puente se derrumba con un estruendo, arrojando a todos los que están en el puente al agua de 4 pies (1,2 m) de profundidad. Una criatura que esté cerca de los extremos del puente levadizo

cuando éste se derrumba puede Agarrarse a un saliente (salvación de Reflejos CD 10) para evitar caerse. Una vez que el puente se haya derrumbado, un personaje puede hacer una prueba de Atletismo CD 10 para Trepar hasta el área A1 o A4 de cualquier lado. Por supuesto, una vez que el puente se derrumba, el slurk del área A3 acude rápidamente a investigar.

## A3. ESTANQUE DEL SLURK

BAJA 1

Marañas de juncos crecen en gruesos racimos alrededor del borde de este estanque fangoso. El agua parece turbia por las algas y el cuerpo medio descompuesto de un humanoide escamoso de 3 pies (90 cm) de altura yace en la orilla norte del estanque, semienterrado entre el barro y las hojas.

El agua de este estanque sólo tiene 4 pies (1,2 m) de profundidad, pero unos cuantos metros más de barro por debajo hacen que sea un terreno más difícil de vadear.

Lianas y enredaderas adornan las ruinas, pero cualquier héroe que investigue esta zona y tenga éxito en una prueba de Naturaleza CD 12 para Recordar conocimiento identifica una enredadera inusualmente larga que parece fuera de lugar. Esta enredadera se extiende desde la cima de la torre de vigilancia (área A1) hasta el extremo norte de la pasarela al noreste (área A9). Los mitflits colgaron esta enredadera para poder evitar el suelo si querían; no soportará ninguna criatura de tamaño superior a Pequeño.

**Criaturas:** un único slurk, el antiguo guardián y único remanente que queda de los kóbolds Escamas de piedra que hasta hace poco habitaban en las ruinas, aún vive en este estanque. Los mitflits disfrutan jugando a «esquivar el chorro»: se burlan del slurk para que les escupga baba mientras corren por las enredaderas. El slurk prefiere dormir en el centro del estanque con el hocico por encima del agua durante el día y salir a cazar por la noche. Los ruidos fuertes (como el derrumbe de un puente levadizo), el olor de una repentina comida gratis (como un filete de larva arrojado) o cualquiera que chapotee en el borde del estanque despertará al slurk de su sueño. Una vez despierto, el monstruo ataca con avidez a cualquier criatura cercana, pero no se aleja de su estanque. La criatura lucha a muerte.

## SLURK

CRIATURA 2

Bestiario, pág. 314

**Iniciativa** Percepción +6

**Tesoro:** el cadáver de un kóbold muerto yace en la orilla norte del estanque. El slurk evitó comerse el cadáver por lealtad a la tribu recientemente masacrada y la presencia del slurk impidió que los mitflits lo saquearan, pero no que lo observaran con ojos codiciosos desde lejos. El equipo del cuerpo del kóbold está, en su mayor parte, destrozado, con la excepción de 4 po en una bolsa podrida de su cinturón y una trampa de lazo de púas bien atada en una pequeña mochila.



## A4. SALA DE ENTRENAMIENTO DE LARVAS MODERADA 1

Montones de maderas podridas y piedras sueltas se amontonan en esta gran sala en forma de ele. De los huecos en el techo de madera que hay sobre cada pila de escombros cuelgan matas de musgo y marañas de enredaderas. Hay varias puertas que conducen hacia a todas direcciones, la mayoría de las cuales apenas cuelgan de sus bisagras y marcos. Los escombros bloquean por completo una escalera de madera que conduce a un gran agujero en el techo. Aquí y allá, los muros de piedra presentan marcas de incendios o los daños de una antigua batalla.

Hace muchos años, la Guardia de la Rosa se enfrentó a Belcorra en esta gran sala. La lucha se extendió desde aquí hasta la sala de los sirvientes, que ahora es un sumidero (área A8), y causó parte del derrumbe de la torre. Un héroe que investigue esta sala y tenga éxito en una prueba de Recordar conocimiento CD 15 usando cualquier habilidad asociada a la magia confirma que poderosos conjuros destructivos causaron algunos de los daños hace siglos.

La mayoría de las puertas de esta sala se abren con bastante facilidad, con un par de excepciones. La puerta del área A11 requiere una prueba de Atletismo CD 18 con éxito para Abrirla por la fuerza y los escombros han enterrado la mayor parte de la puerta del área A14. Los personajes pueden intentar trepar por encima de la pila de escombros, a través de un agujero en el techo y bajar a la habitación de más allá con una prueba de Atletismo CD 10 con éxito.

Una puerta secreta conduce una pequeña alcoba oculta al noroeste; un héroe que Busque en esta habitación y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 encuentra una sección de la pared de piedra que se desliza hacia un lado para acceder a ella. La alcoba a la que lleva la puerta tiene varios surcos en la piedra, causados por lo que parece un raspado determinado. Esta cámara solía contener un *círculo de teletransporte* (*Guía del jugador avanzada*, pág. 240) que conducía al área C5a, pero los buscadores de tesoros encontraron esta alcoba oculta hace siglos y arrancaron toda la plata de las runas mágicas. Los grandes daños drenaron la magia y destruyeron permanentemente el *círculo de teletransporte*. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Arcanos o de Ocultismo CD 18 para Recordar conocimiento descubre el propósito original de esta sala y el daño permanente que ha sufrido. Esta sala presagia los muchos otros *círculos de teletransporte* que se encuentran en las bóvedas de la Abominación y que los héroes podrán reactivar y utilizar.

**Criaturas:** cuando los mitflits habitaban en los dungeons inferiores, se contaban por docenas, pero su violento desalojo por parte de los morlock, el desgaste de los juegos de «esquivar el chorro» y la malinterpretada empatía de las alimañas han mermado

el grupo. Originalmente, todos los Lamebarro vivían en esta gran sala; ahora, sólo quedan tres mitflits.

El líder de los Lamebarro, el jefe Skrawng, tiene un plan audaz: tras descubrir las larvas gigantes del área A5 y la mosca gigante del área A6, ordenó a sus mitflits que empezaran a entrenar y criar más larvas. Una vez que los insectos hayan crecido por completo, pretende llevar a todo su grupo, a los moscas gigantes entrenadas como corceles de guerra, hasta Otari para asaltarla y gobernarla. Tres mitflits se dedican actualmente a entrenar a su primera larva, con la esperanza de que la pálida criatura recuerde el entrenamiento cuando madure y se convierta en una mosca gigante. Ninguno de los gremlins sabe cuánto tarda una larva en hacerse grande y fuerte, pero al ver a los héroes, ordenan inmediatamente a su «mascota» que se adelante para atacar. Al fin y al cabo, las moscas gigantes corceles de guerra necesitan desarrollar el gusto por la gente para hacerse fuertes y malvadas.

### MITFLITS (3)

Bestiario, pág. 198

**Iniciativa** Percepción +4

### CRÍATURA -1

### LARVA DE LOS LAMEBARRO

Larva gigante (Bestiario 2, pág. 204)

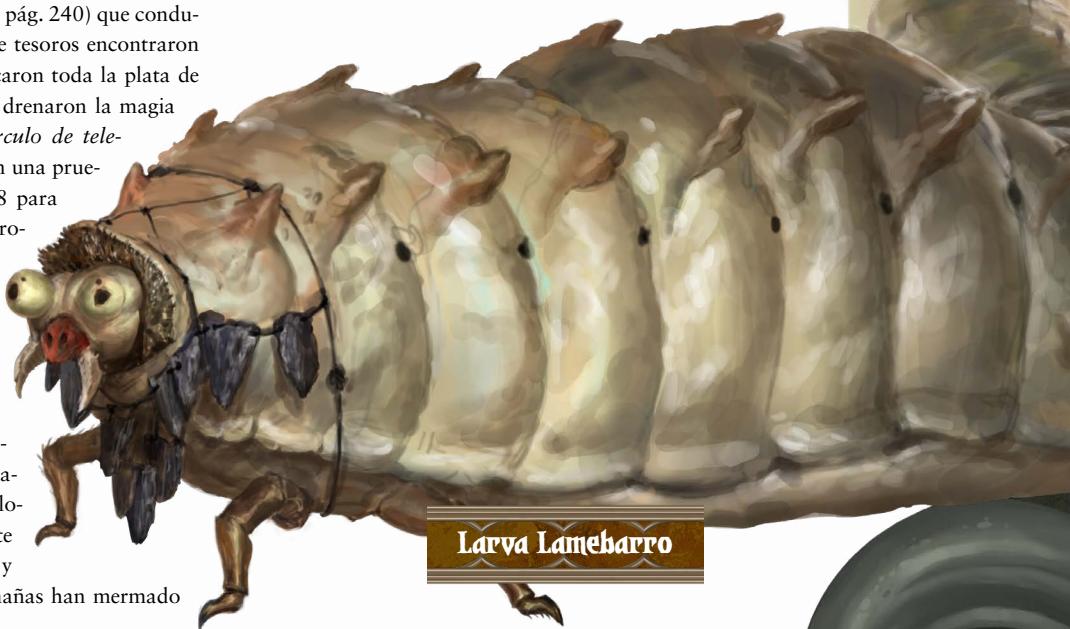
**Iniciativa** Percepción +3

### CRÍATURA 0

### A5. ESTABLO DE LAS LARVAS

BAJA 1

Una escalera de madera derrumbada en la esquina noreste de esta sala serpentea hasta un agujero cubierto de musgo. La extensión de Marismaniebla es visible a través de un derrumbe total en un muro de piedra al oeste. Una rana muerta del tamaño de un caballo yace desparramada en este derrumbe, con las ancas arrancadas de un mordisco a la altura de la cadera.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

**Capítulo 1:** Una luz en la niebla

**Capítulo 2:** El dungeon olvidado

**Capítulo 3:** La secta de la Úlcera

**Capítulo 4:** El Largo sueño de la muerte

**Capítulo 5:** Al campo de entrenamiento

**Capítulo 6:** Experimentos en carne y hueso

**Capítulo 7:** Guardianes del alma

**Capítulo 8:** Jardines en decadencia

**Capítulo 9:** A la caza

**Capítulo 10:** Atr

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

Esta enorme rana fue atacada por Freznelkesh, la draco fluvial que habita en el área **B19**. La draco decidió que no le interesaba la asquerosa piel tóxica de la rana tras roerle las patas. El cadáver yace sobre los escombros del muro occidental.

**Criaturas:** aunque la draco fluvial no encontró apetitoso el sabor de la rana, las larvas gigantes depositadas en el cadáver por la mosca gigante del área **A6** no son tan exigentes. Si cualquier criatura se acerca a menos de 10 pies (3 m) del cadáver de la rana, dos larvas gigantes salen repentinamente del cadáver para atacar. Persiguen la comida fresca sin descanso y luchan a muerte.

## LARVAS DE LOS LAMEBARRO (2)

Larvas gigantes (*Bestiario 2*, pág. 204)

**Iniciativa** Percepción +3

**Examinar la rana:** un héroe que investigue el cadáver de la rana y tenga éxito en una prueba de Arcanos o de Naturaleza CD 18 para Recordar conocimiento puede afirmar que una criatura dracónica se comió las ancas de la rana. Con un éxito crítico, el héroe reconoce que la mucosidad cáustica alrededor de la mordedura pertenece a un draco fluvial.

## A6. REDIL DE LA MOSCA

## CRÍATURA 0

## MODERADA 1

El interior de este puesto de vigilancia todavía tiene un techo de madera en lo alto, pero un grueso montón de basura y cadáveres de animales amontonados en el suelo hacen que la habitación sea todo menos acogedora.

El techo de esta sala mide 15 pies (4,5 m) de altura y tiene una trampilla que da acceso a un pequeño parapeto que sobrevivió al derrumbe de la mansión. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 puede descubrir la trampilla, que no resulta fácil de ver. Sin la escalera, un personaje debe tener éxito en una prueba de Atletismo CD 15 para trepar hasta la trampilla.

Bajo las órdenes del jefe Skrawng, los mitflits capturaron la piedra angular de su plan para gobernar Otari: una magnífica mosca verde y azul del tamaño de un pony a la que los gremlins llaman Zumbizumba. La mantienen aquí creyendo que la mosca no puede escapar de esta sala; los mitflits no conocen la trampilla, pero su mosca prisionera la encontró enseguida. Zumbizumba puede irse cuando quiera, pero la comida de esta zona la mantiene satisfecha aquí.

De hecho, esta sala es bastante conveniente, ya que una segunda mosca gigante de coloración marrón y azul también entra a veces. Las dos moscas gigantes se llevan bien entre sí, ya que ambas disponen de mucha comida. Sin embargo, los mitflits nunca han visto a las dos en la sala al mismo tiempo, por lo que el jefe Skrawng y sus seguidores creen que sólo hay una mosca gigante (y no entienden por qué Zumbizumba parece cambiar de color de vez en cuando).

**Criaturas:** los héroes se encuentran por primera vez con la mosca gigante verde y azul cuando entran en esta sala. Ésta se abalanza sobre los héroes, dando por sentado que también son comida. Un asalto más tarde, la mosca gigante marrón y azul entra en la sala a través de la trampilla y se une al ataque. Los mitflits que ven ambas moscas al mismo tiempo se quedan claramente confundidos, pero su sorpresa se convierte en horror cuando ven a las moscas gigantes luchar a muerte.

## MOSCAS GIGANTES (2)

## CRÍATURA 1

*Bestiario 2*, pág. 204

**Iniciativa** Percepción +8

## A7. COMEDOR

## BAJA 1

El techo derrumbado en el centro de esta sala ha dejado un agujero irregular en la cubierta de madera. Tapices podridos, con sus diseños completamente ocultos por el moho, cuelgan hechos jirones en las paredes entre las aspilleras y las mesas auxiliares en ruinas. Los restos de una elegante mesa de comedor yacen, completamente destrozados debido al techo caído.

**Peligro:** no todos los peligros que asolan la *Luz sombría* son ecos directos del legado de Belcorra. Esta sala sirvió como salón comunal para los kóbolds Escamas de piedra antes de que un violento golpe de estado dividiera al grupo. Los espíritus de los kóbolds siguen aquí a día de hoy.

Éste podría ser el primer lugar al que se enfrenten los héroes en la *Senda de aventuras: Las bóvedas de la Abominación*, así que deberías hacer todo lo posible por describir a los kóbolds fantasmales que surgen de los escombros no como meros monstruos a los que hay que combatir de forma tradicional, sino como un fenómeno espectral al que hay que enfrentarse de alguna otra forma. Podrías intentar guiar a los héroes para que prueben las habilidades que tienen más probabilidades de apaciguar la aparición: Intimidación para ahuyentar a los fantasmas de los kóbold o Religión para dar descanso a los espíritus. Ésta es una buena oportunidad para hacer que los jugadores se den cuenta de que los fantasmas son más un rompecabezas que hay que resolver que un enemigo al que hay que derrotar y para que los héroes averigüen por qué los fantasmas están aquí. Entender cómo ha surgido un fantasma es la mejor manera de descubrir cómo acabar con él.

## ESPÍRITUS DE LOS ESCAMAS DE PIEDRA

## PELIGRO 2

APARICIÓN COMPLEJO

**Sigilo** +11 (entrenado)

**Descripción** Media docena de kóbolds fantasmales surgen de los escombros en un vórtice aullante.

**Inutilizar** Intimidación CD 18 (entrenado) para asustar a los espíritus con una exhibición amenazante o CD 21 Religión (entrenado) para exorcizar a los espíritus

**Enfrentamiento confuso** ↘ (emoción, encantamiento, mental, miedo) **Desencadenante** Una criatura entra en una casilla total



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

o parcialmente llena de escombros en el centro de la habitación; **Efecto** Seis kóbolds fantasmales surgen de los escombros entre espeluznantes aullidos. Cada criatura que se encuentre en el área A7 debe hacer una salvación de Voluntad CD 18 con los siguientes resultados. Entonces, la aparición tira iniciativa.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada, se vuelve temporalmente inmune a Enfrentamiento confuso durante 24 horas y se da cuenta de que una muestra de dominancia intimidatoria podría sofocar el asalto de los kóbolds fantasmales.

**Éxito** La criatura queda asustada 1.

**Fallo** La criatura queda confusa durante 1 asalto y asustada 2.

**Fallo crítico** La criatura queda confusa durante 2 asaltos y asustada 3.

**Rutina** (1 acción) Los espíritus se abalanzan juntos hacia una criatura en el área A7 que está asustada, inspirando sentimientos de traición y confusión. El objetivo sufre  $1d10+4$  de daño mental (salvación básica de Voluntad CD 18).

**Rearme** La aparición se desactiva si no hay criaturas asustadas en el área A7 al comienzo de su turno. Los kóbolds fantasmales vuelven a la pila de escombros. La aparición no puede activarse de nuevo hasta pasada 1 hora.

**Tesoro:** con una prueba de Percepción CD 20 con éxito, los héroes que Buscan en esta sala encuentran muchos huesos pequeños esparcidos entre los escombros. Con treinta minutos de trabajo pueden descubrir los esqueletos de seis kóbolds. Destruir los huesos o sacarlos todos de esta sala desactiva permanentemente la aparición. Un héroe entrenado en Religión o que tenga éxito en una prueba de Religión CD 15 se da cuenta de la conexión entre los huesos y la aparición y entiende que destruir los huesos o sacarlos todos de la pila de escombros es necesario para asegurar que los kóbolds especiales no regresen a la vida.

Si los héroes descubren los huesos de los kóbolds, también encontrarán un batiburrillo de tesoros: 3 po, 20 pp, una caja con componentes para una trampa de lazo de abrojo, un *colmillo de lobo* y un frasco de veneno de víbora negra con las palabras «QUÉ RICO» torpemente escritas.

## A8. SUMIDERO

## MODERADA 1

Tira en secreto una prueba de Percepción CD 10 para cada héroe antes de entrar en esta sala para oír el sonido de gruñidos y chillidos agudos en el interior. Cualquier héroe que escuche específicamente antes de entrar oye estos sonidos automáticamente. Los cuatro mitflits que se divierten en esta sala son la fuente del ruido.

Casi todo el techo de esta sala se ha derrumbado, mientras que debajo, en el suelo, se ha abierto un sumidero de 10 pies (3 m) de profundidad lleno de escombros, barro y manchas de hongos relucientes. Los muros y gran parte de los escombros tienen señales de antiguos daños: marcas de quemaduras por fuego y ácido.

La antigua batalla entre la Guardia de la Rosa y Belcorra llegó a su destructivo final en esta sala cuando Belcorra

utilizó una explosión desesperada para intentar derrotar a los aventureros. El derrumbe resultante acabó con el pícaro del grupo, Otari Ilvashti y lo atrapó en el dungeon. Belcorra huyó al faro (área A11) después de esta táctica fallida. Al igual que en el área A4, un héroe que investigue esta sala y tenga éxito en una prueba de Recordar conocimiento CD 15 usando cualquier habilidad asociada a la magia confirma que aquí tuvo lugar una devastadora batalla mágica hace mucho tiempo.

Un personaje debe hacer una prueba de Atletismo CD 12 para Tregar para moverse por las empinadas laderas del sumidero. Un héroe que Busque entre los escombros y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 divisa una escalera de caracol enterrada que conduce hacia abajo. Quitar los escombros puede llevar muchos días, pero si los héroes persisten, abren el camino hacia el área B8 de abajo.

**Criaturas:** cuatro mitflits Lamebarro trepan y corretean entre los escombros del sumidero. Se supone que están recogiendo setas y larvas, pero en este momento se están peleando por quién se come una larva azul especialmente brillante. A los mitflits se les impone un penalizador -2 a las pruebas de Percepción para determinar su iniciativa como resultado de su distracción, a menos que los héroes se esmeren en anunciarlo antes de atacar. Los mitflits lanzan dardos a los héroes desde abajo, pero un mitflit que se quede sin dardos o sufra algún daño se concentra en salir del pozo y luego huir para avisar al Jefe Skrawng en el área A10.

## MITFLITS (4)

## CRÍATURA -1

Bestiario, pág. 198

**Iniciativa** Percepción +2 (+4 si no está distraído)

## A9. PASARELA

Una pasarela de piedra de 15 pies (4,5 m) atraviesa un estrecho tramo de agua del pantano, conectando la fortaleza en ruinas con un gran edificio de piedra anexo. Una puerta de doble hoja bloquea cada extremo del pasillo. Ante la puerta sureste hay un esqueleto de dos metros de altura ataviado con una armadura hecha de raíces nudosas, huesos y metal oxidado. El esqueleto sujetaba una maza de armas en una mano curtida mientras el pesado extremo del arma descansa en el pasillo a sus pies.

El «guardia» esquelético no es más que una estatua construida por los Lamebarro. Tiene un aspecto aterrador, pero no representa ningún peligro; cualquiera que examine la estatua y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 12 se percata de los puntales de madera y las toscas amarras que la mantienen unida. Cualquier daño infligido al esqueleto hace que se desmorone con un estruendo que alerta a los ocupantes del área A10.

**Tesoro:** los mitflits han encontrado la maza de armas y están encantados con lo bien que mantiene el esqueleto apuntado. No saben que es una *maza de armas* +1.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## A10. SALÓN DEL TRONO DE LOS LAMEBARRO SEVERA 1

Unos marcos astillados en el techo y el suelo indican dónde se encontraban las delgadas paredes de madera que dividían el interior de este edificio de piedra. Con esas paredes derribadas, sólo queda una única y gran cámara. Los escombros, la vegetación de los pantanos y el barro se amontonan como nidos asquerosos frente a una pila más grande de escombros, palos y huesos que parece, aunque vagamente, un trono. Un montículo aplastado de arena con unas cuantas decenas de trozos de madera y piedras clavados en él cubre el suelo ante el trono.

Los mitflits eligieron estas viejas barracas para que su comandante, el jefe Skrawng, las utilizara como sala del trono. El frágil trono del jefe Skrawng requiere un mantenimiento



constante, una tarea que realizan dos mitflits cuando no están durmiendo en los sucios nidos que hay aquí.

Cualquier héroe que se fije en el montículo de arena frente al trono puede hacer una prueba de Sociedad CD 10 para darse cuenta de que representa un tosco mapa de Otari. Con un éxito crítico, el héroe observa varias flechas que indican planes de ataque desde la dirección de Marismaniebla.

**Criaturas:** el jefe Skrawng siempre está aquí, dividiendo su tiempo entre reprender a otros Lamebarro al alcance de sus oídos, jugar con su solífugo gigante Muerdemuerde, dormir en su trono o planear ataques a Otari en su montón de arena. Si el jefe Skrawng se entera de que hay héroes en los alrededores, se sienta en su trono en posición firme con Muerdemuerde a su lado, listo para dirigirse a ellos.

El jefe Skrawng sabía que era cuestión de tiempo que los héroes de Otari le desafiaran en sus dominios, pero parece sorprendido de que haya sucedido antes de que él hiciera algo en la ciudad. A diferencia de los otros mitflits, el jefe Skrawng habla común y exige impetuosamente saber por qué los héroes han venido a molestarle antes de que atacara Otari. Si se da cuenta de que los héroes no han venido a enfrentarse a él, se retracta pacíficamente, insistiendo en que no tiene planes de atacar y en que es inofensivo y amistoso. Acentúa esta marcha atrás utilizando su tridente para borrar el mapa de Otari a sus pies. Los héroes astutos que puedan mentir al jefe Skrawng sobre las razones por las que están aquí pueden hablar con él y quizás averiguar algo de lo que sabe sobre la Fortaleza de la Luz sombría (página 29), pero no pasa mucho tiempo antes de que la insignificante valentía del jefe Skrawng y su gran impaciencia le impulsen a comenzar su asalto a Otari atacando a los héroes.

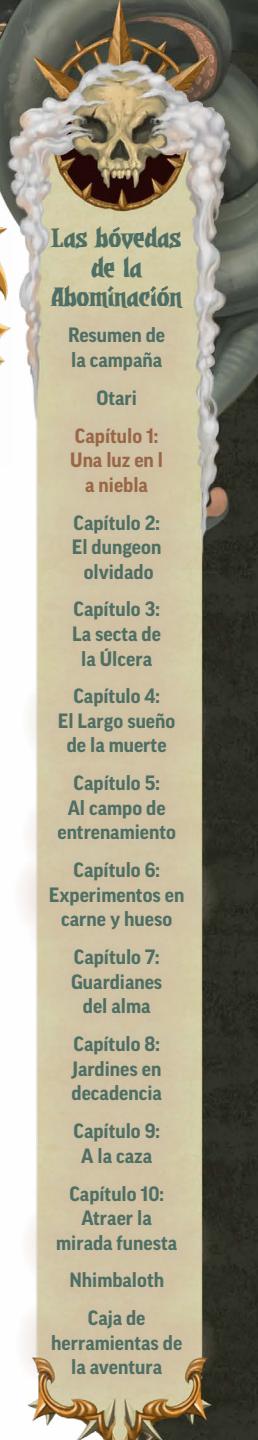
Si se desata el combate, el jefe Skrawng ordena a sus secuaces que entren en combate cuerpo a cuerpo, pero se queda atrás para usar su cerbatana desde la cobertura de su trono. Al final de cada uno de los turnos del jefe Skrawng, el trono tiembla y se estremece peligrosamente. No se derrumba a menos que un héroe lo dañe (el trono tiene CA 10, Dureza 2 y 3 PG). Si el trono se derrumba, el jefe Skrawng se pone nervioso. Inmediatamente cae de brúces y debe gastar al menos 1 acción durante cada uno de sus próximos 3 turnos, balbuceando y maldiciendo en infracomún. Se rinde y pide clemencia si sus Puntos de Golpe quedan reducidos a 5 o menos, pero sus seguidores luchan a muerte para demostrar su devoción al jefe Skrawng mientras viva.

### MUERDEMUELDE

Solífugo gigante (Bestiario 2, pág. 265)

**Iniciativa** Percepción +7

### CRIATURA 1



## JEFE SKRAWNG

## CRÍATURA 1

ÚNICO	LM	PEQUEÑO	GREMLIN	HADA
-------	----	---------	---------	------

Mitflit varón jefe de banda (*Bestiario*, pág. 198)

**Percepción** +7; visión en la oscuridad, olfato (impreciso) 30 pies (9 m)

**Idiomas** común, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +7, Diplomacia +4 (+10 contra artrópodos), Latrocínio +7, Naturaleza +5, Sigilo +7

**Fue +1, Des +4, Con +1, Int +0, Sab +2, Car +1**

**Autodesprecio** (emoción, mental) El autodesprecio del jefe Skrawng lo vuelve fácil de influenciar. Se le impone un penalizador -4 a su CD de Voluntad contra las pruebas para Causar impresión, Desmoralizar, Obligar y Pedir.

**Empatía con las sabandijas** El jefe Skrawng puede usar la Diplomacia para Causar impresión y Pedir cosas a los artrópodos (arañas, cangrejos, escorpiones, insectos y animales invertebrados similares). La mayoría de los artrópodos tienen una actitud inicial indiferente hacia los mitflits.

**Objetos** cerbatana (10 dardos, 2 con veneno de rana lanza), corona de barro y bichos, tridente

**CA 16; Fort +4, Ref +9, Vol +8**

**PG 24; Debilidades** hierro frío 3

**Velocidad** 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** tridente +6, **Daño** 1d8+1 perforante

**A distancia** cerbatana +9 (ágil, no letal, incremento de alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 1 perforante más veneno de rana lanza

**A distancia** tridente +9 (arrojadiza 20 pies [6 m]), **Daño** 1d8+1 perforante

**Conjuros innatos primigenios** CD 17; **2.º hablar con los animales** (a voluntad; sólo artrópodos); **1.º perdición**; **Trucos (1.º)** prestidigitación

**Veneno de rana lanza** (veneno) Tirada de salvación Fortaleza CD 15; Duración máxima 6 asaltos; Fase 1 1d4 de daño por veneno (1 asalto); Fase 2 1d6 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto)

**Furia vengativa** (emoción, mental) Mientras no esté asustado, el jefe Skrawng obtiene un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño contra una criatura que le haya dañado o atormentado previamente.

## MITFLITS (2)

## CRÍATURA -1

*Bestiario*, pág. 198

**Iniciativa** Percepción +4

**Lo que sabe el jefe Skrawng:** si los héroes consiguen que el Jefe Skrawng hable, éste tiene información útil. Conoce todos los peligros de las áreas A1 a A10, el escorpión gigante de A14 y el «dragón del pantano» que vive bajo el cobertizo para botes (área A16). También conoce los «fantasmas» de la fortaleza y advierte a los héroes de las apariciones del área A7 y de los «fantasmas» que brillan en el área A15. Nunca ha estado en el edificio anexo de la isla al noroeste, pero menciona que un barco lleno de gente (a la que puede describir como «grande y de aspecto furtivo») vino a visitarlo hace una semana. Los visitantes entraron

## MISIONES SECUNDARIAS

Algunas de las localizaciones de las bóvedas de la Abominación enumeran misiones secundarias que los héroes pueden llevar a cabo, normalmente después de interactuar con un PNJ o descubrir una pista. Si los héroes completan una misión secundaria, obtienen una recompensa en PX por un logro moderado (30 PX), además de cualquier recompensa que la misión secundaria conceda, como tesoros o información útil.

en la cueva del dragón del pantano mientras éste estaba fuera, pero el dragón regresó poco después; el jefe Skrawng da por sentado que esa gente acabó devorada.

Si se le pregunta por el espluznante resplandor de la *Luz sombría*, los ojos del jefe Skrawng se agrandan y sacude la cabeza, advirtiendo a los héroes de que la luz es la más espluznante de todas. Confirma que todas las noches, la luz brilla y le preocupa que pueda haber un gran fantasma allí arriba.

El jefe Skrawng también confirma que los Lamebarro solían vivir en un nivel del dungeon bajo la Fortaleza de la *Luz sombría*, pero que un grupo de «gente de ojos saltarines» (morlock, aunque los mitflits no los conocen por ese nombre) los persiguió hasta aquí hace varias noches.

El jefe Skrawng puede darles un mapa rudimentario del primer nivel y un mapa parcial del segundo si los héroes tienen éxito en Obligarle o en Pedirle que les haga el favor y le proporcionan los medios para dibujar un mapa. Un soborno de al menos 2 po consigue automáticamente que el jefe Skrawng se sienta lo suficientemente solícito como para proporcionar dichos mapas. Su mapa del primer nivel omite las áreas de la A12 a la A13, las áreas de la A19 a la A23, el área A25 y todas las puertas secretas. Su mapa del segundo nivel es obviamente mucho menos completo. Sólo muestra las áreas donde antes vivían los Lamebarro: las áreas de la A8 a la A14 y las áreas de la B16 a la B19 (aunque advierte a los héroes que un gran dragón de pantano vive en la cueva del área B19).

**Misión secundaria:** el jefe Skrawng odia a los «ojos saltarines» y promete a los héroes un gran montón de gemas brillantes si bajan, los matan a todos y derrotan a su rey. Describe al rey como un «sacerdote mágico de ojos saltarines que puede hacerte daño en el cerebro sólo con mirarte». En realidad, el jefe Skrawng no tiene ninguna gema brillante y si los héroes llevan a cabo la misión y vuelven con pruebas, se da cuenta de que los héroes son más duros que los morlock y que cometió un terrible error al prometerles un tesoro que no tiene. En lugar de eso, se pone a su merced y acepta abandonar sus planes contra Otari para siempre.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## A11. LA BASE DE LA LUZ SOMBRÍA

### MODERADA 1

Los héroes se encuentran la puerta sur de esta sala atascada, pero un personaje puede hacer una prueba de Atletismo CD 18 para Abrirla por la fuerza. Una vez abierta, se cae a pedazos. La puerta oeste tiene una ventana de 1 pie cuadrado ( $0,09\text{ m}^2$ ) con barrotes de hierro y se abre sin problemas.

Las paredes lisas de esta sala circular están pintadas de un color gris claro sin indicios de juntas entre los bloques de piedra. Un tramo de escaleras de hierro serpentea hacia arriba a lo largo de las paredes curvas antes de terminar en una trampilla en el techo a casi 100 pies (30 m) de altura. Una mancha de sangre roja brilla en el suelo en el centro de la sala, como si una criatura de tamaño humano se hubiera desangrado en el suelo muy recientemente, a pesar de no haber ningún cuerpo a la vista.

La Guardia de la Rosa derrotó a Belcorra en esta sala hace casi cinco siglos. Al morir, el espíritu de Belcorra fue arrastrado a las profundidades de las bóvedas de Abominación a través de la *Luz sombría*, pero la mancha de sangre que dejó en el suelo sigue tan fresca como el día en que murió.

Durante las horas de luz del día, la sangre fresca ondula ocasionalmente; su superficie roja y resbaladiza parece la parte superior de un profundo estanque, pero, a pesar de este inquietante movimiento, es inofensiva. Por la noche, la mancha de sangre actúa como el peligro que se describe a continuación.

Las escaleras de hierro crujen y se balancean de forma alarmante, pero son bastante sólidas. Como parte de la estructura de la *Luz sombría*, las escaleras no pueden sufrir daños mientras el fantasma de Belcorra siga activo. Las escaleras ascienden 90 pies (27 m) hasta una trampilla de bronce cerrada que lleva a la cúpula en el área A25. Un héroe puede Forzar la cerradura y abrir la trampilla con cuatro pruebas de Latrocínio CD 25 con éxito o puede usar la llave escondida en el área A13.

**Peligro:** esta aparición sólo puede activarse por la noche. Un héroe que haya visto una representación de Belcorra en otro lugar de las bóvedas de la Abominación puede reconocer la apariencia de la aparición; de lo contrario, una prueba de Sociedad DC 20 con éxito confirma su identidad.

## SANGRE DE BELCORRA

### PELIGRO 3

APARICIÓN COMPLEJO

Sigilo +13 (experto)

**Descripción** Una copia sangrienta de Belcorra surge del charco, emite una luz que drena el alma y luego inhala sangre de las criaturas vivas de la sala.

**Inutilizar** Latrocínio CD 22 (entrenado) para limpiar parte suficiente de la mancha de sangre para interrumpir las energías nigrománticas de la aparición o Religión CD 20 (entrenado) para exorcizar la aparición

**CA 19; Fort +6, Ref +9, Vol +12**

**PG 50; Inmunidades** daño de precisión, golpes críticos, inmunidad

a objetos; **Debilidades** positivo 5; **Resistencias** físico 5 (excepto toque fantasmal)

**Rayo de la Luz sombría** ↗ (luz, nigromancia) **Desencadenante** Una criatura viva termina su turno en el área A11 de noche; **Efecto**

Una versión espantosa de Belcorra, aparentemente compuesta de sangre fresca, surge de la mancha de sangre en el suelo y gira sobre sí misma como un faro. De los ojos y la boca abierta de Belcorra salen rayos de una fría luz azul que provocan ampollas y putrefacción en la carne. Las criaturas vivas en un radio de 30 pies (9 m) desde el centro del área A11 deben hacer una salvación de Fortaleza CD 20. Entonces, la aparición tira iniciativa.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.

**Éxito** La criatura sufre 1d8 de daño negativo.

**Fallo** La criatura sufre 1d8+6 de daño negativo y queda deslumbrada durante 1 asalto.

**Fallo crítico** La criatura sufre 2d8+6 de daño negativo y queda cegada durante 1 asalto y deslumbrada durante 1 asalto.

**Rutina** (1 acción) La copia sangrienta abre su boca y parece inhalar, extrayendo sangre del cuerpo de una criatura que se encuentre en su línea de visión y a menos de 90 pies (27 m) del centro del área A11. La criatura a la que se dirige debe hacer una salvación de Fortaleza CD 20.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.

**Éxito** La criatura sufre 1d10 de daño persistente por sangrado.

**Fallo** La criatura sufre 1d10+6 de daño persistente por sangrado.

**Fallo crítico** La criatura sufre 2d10+6 de daño persistente por sangrado y queda debilitada 2 mientras dure el sangrado.

**Rearme** Si la aparición queda inutilizada o destruida por el daño, el fantasma sangriento de Belcorra sale pulverizado en espiral hacia arriba, empapando la trampilla que lleva al área A25 antes de escurrirse por el ojo de la cerradura, lo que reduce la CD de Latrocínio para Forzar la Cerradura a 20. Al siguiente amanecer, la sangre vuelve a derramarse en esta sala y la aparición se rearma. La aparición se destruye permanentemente una vez que Lasda Venkervale es rescatado del área D9.

## A12. OFICINA DE BELCORRA

El techo se ha derrumbado en la esquina suroeste de esta habitación. En los muros cuelgan varias estanterías, pero los libros y papeles que antes se guardaban aquí se pudrieron hace tiempo debido a la exposición a los elementos, al igual que el escritorio y la silla de madera que se encuentran en una alcoba al noreste.

Un héroe que busque en esta sala y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 localiza la puerta secreta de la pared este, donde un estante giratorio funciona como pomo de la puerta. Más allá, un tramo de escaleras lleva al área B6.

**Tesoro:** un héroe que busque en el escritorio encuentra automáticamente un cajón oculto que se ha caído y que está parcialmente abierto, revelando unos cuantos elixires alquímicos, aún eficaces, que Belcorra escondió aquí: un elixir de comprensión menor, un elixir de la vida menor y un elixir del escéptico menor (página 214).



## A13. EL SANTUARIO DE BELCORRA

Esta habitación triangular pudo parecer cómoda en su día, pero tras años de lluvia y exposición a los elementos a través de las dos aspilleras del muro noroeste, el diván, el armario y los tapices de la habitación se han deteriorado.

Belcorra usaba esta habitación privada para relajarse y construyó una entrada secreta al santuario para acceder fácilmente a ella. Bajo el diván hay un llavero oxidado, y cualquier héroe que busque en esta habitación lo encontrará. El óxido ha arruinado seis de sus llaves de hierro, pero aún se pueden utilizar dos llaves de bronce: la que está decorada con un faro abre la trampilla de la cúpula de la *Luz sombría* (área A25) y la otra decorada con un libro abre la puerta de la sala de lectura privada de Belcorra (área C27).

Antiguamente, un tapiz ocultaba una puerta secreta, pero hace ya tiempo que se pudió y se cayó, por lo que la puerta es ahora algo más fácil de encontrar. Un héroe que busque en esta sala y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 16 encuentra la puerta secreta que conduce a una pequeña zona que conecta con el santuario. Obviamente, los personajes pueden localizar la segunda puerta secreta, parcialmente entreabierta, dentro de este espacio, como se describe en el área A15.

## A14. PERRERA DEL ESCORPIÓN

### MODERADA 1

El techo de esta sala se ha derrumbado en dos lugares. Un derrumbe más pequeño destruyó un tramo de escaleras que antes llevaba al piso superior, pero ahora está en ruinas. Un derrumbe más grande enterró en su mayor parte la puerta de doble hoja del sur, dejando un agujero en el techo parcialmente bloqueado con varios maderos cruzados. Una segunda puerta de doble hoja al norte tiene un rostro de piedra tallada con calaveras cubiertas de marañas de musgo.

Esta sala sirve de perrera para la primera adquisición importante de los Lamebarro: un escorpión gigante. Los mitflits atrajeron al monstruo a esta sala con unas pérdidas mínimas y luego derribaron varias vigas en los escombros para mantenerlo encerrado. Una criatura Mediana o más pequeña puede trepar por esta maraña, pero a menos que esté muy atormentado, el escorpión gigante no pensará en atravesar las maderas para salir de la sala.

Aunque las marañas de musgo que crecen sobre las tallas de las calaveras parecen formar parte de la maleza que predomina en toda la ruina, pertenecen al diseño original. La calavera cubierta de musgo es el símbolo religioso de Nhimbaloth, la Diosa Exterior de los fantasmas, la desesperación, los pantanos y las volutas espirituales, a la que Belcorra venera como su patrón. Sin embargo, el conocimiento de Nhimbaloth es raro y está oculto, por lo que un héroe debe tener éxito en una prueba de Religión CD 25 para Recordar conocimiento para identificar la calavera musgosa como el símbolo de

Nhimbaloth. Aunque los héroes novatos no reconozcan las pruebas de Nhimbaloth, Wrin Sivinx en la ciudad conoce a la siniestra Diosa Exterior y puede iluminar a los héroes si le informan de sus hallazgos.

**Criaturas:** los mitflits mantienen al escorpión gigante bien alimentado y contento, pero ataca inmediatamente a otras criaturas. Puede moverse fácilmente sobre los escombros de esta sala y no los considera un terreno difícil. El escorpión puede trepar por los escombros hacia el sur y, si fuera necesario, puede Abrir por la fuerza un camino para perseguir a los héroes con una prueba de Atletismo CD 18 con éxito, pero es poco probable que lo haga a menos que los atacantes lo sigan acosando desde el otro lado de los escombros.

El escorpión es un enemigo especialmente peligroso para los personajes de 1.<sup>er</sup> nivel, por lo que podrías animar a los héroes a retirarse si lo están pasando mal y hacer que el escorpión se retire a esta sala en lugar de perseguir a los héroes que huyen muy lejos.

## ESCORPIÓN GIGANTE

Bestiario, pág. 159

**Iniciativa** Percepción +9

## CRIATURA 3

## A15. SANTUARIO DE NHIMBALOTH

### SEVERA 1

El aire de esta gran capilla es más frío y húmedo que en cualquier otra parte de las ruinas. Las gotas condensadas en las paredes corren en riachuelos por los innumerables cráneos tallados en la piedra. Un cadáver humano en descomposición yace desplomado contra una pared, con las manos encajadas en una grieta, como si hubiera muerto intentando arrancar un ladrillo. Tres cortos tramos de escaleras conducen a una cámara más amplia al norte, donde un estrado semicircular sostiene un altar de piedra blanca. Más allá del altar hay cuatro vidrieras de 20 pies (6 m) de altura que representan cuatro escenas inquietantes de fantasmas que se elevan desde cementerios cubiertos de vegetación hacia una estrella naranja de cuatro puntas en lo alto.

Belcorra no ocultaba su fe en Nhimbaloth y mantenía este considerable santuario dedicado al siniestro ser como un lugar de culto y un escenario intimidatorio para recibir a los visitantes. El santuario tiene una atmósfera ominosa, como si algo inmenso y distante observara a través de las vidrieras. Un héroe puede identificar esta sala como un santuario de Nhimbaloth con una prueba de Religión CD 25 con éxito para Recordar conocimiento.

El cadáver del sur yace desplomado junto a la puerta secreta que lleva al área A13. Este ladrón, que en su día fue un humano, se coló en el templo a través de las puertas secretas del área A13 hace meses en busca de un tesoro, pero se vio superado por las luces cadavéricas que acechaban en esta sala. Murió justo antes de poder reabrir la puerta secreta para escapar de ellas. El ladrón dejó la puerta ligeramente entreabierta con la calavera giratoria que la abre todavía

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

**Capítulo 1:** Una luz en la niebla

**Capítulo 2:** El dungeon olvidado

**Capítulo 3:** La secta de la Úlcera

**Capítulo 4:** El Largo sueño de la muerte

**Capítulo 5:** Al campo de entrenamiento

**Capítulo 6:** Experimentos en carne y hueso

**Capítulo 7:** Guardianes del alma

**Capítulo 8:** Jardines en decadencia

**Capítulo 9:** A la caza

**Capítulo 10:** Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

ligeramente girada, por lo que los héroes pueden percatarse fácilmente de esta puerta secreta.

**Criaturas:** dos acólitos de Nhimbaloth muertos hace tiempo se han descompuesto hasta convertirse en poco más que esqueletos cubiertos de musgo desparramados a lo largo del borde oriental de la gran cámara del norte, inicialmente fuera de la vista de cualquiera que entre desde el sur. Sin embargo, están lejos de ser inofensivos, ya que albergan unas criaturas espeluznantes llamadas luces cadavéricas. Las luces cadavéricas aparecen cuando los héroes se acercan a la cámara norte. Luchan hasta ser destruidas, pero no persiguen a los héroes que huyen. La primera luz cadavérica que caiga y se reduzca a su forma de voluta anima el cadáver del ladrón muerto junto a la puerta secreta, si todavía está disponible, o en un giro aún más oscuro, ¡a un héroe muerto!

## LUCES CADAVÉRICAS (2)

Página 238

**Iniciativa** Percepción +7

**Tesoro:** el cadáver del ladrón tiene varios objetos de valor, incluyendo cuatro dagas, un anillo de plata que vale 5 po, un *estoque* +1, un elixir de visión en la oscuridad menor y una *poción curativa menor*. A los esqueletos de los acólitos les queda poco que no se haya podrido u oxidado hasta la inutilidad, con dos excepciones: uno de ellos aún conserva un diente de oro por valor de 4 po en su mandíbula, mientras que el otro acólito lleva un *amuleto de protección contra la canalización* alrededor de su cuello huesudo.

Un héroe que busque en el altar y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 encuentra un panel secreto en su lado norte, en el que hay un recoveco poco profundo que contiene un *pergamino de restablecer los sentidos* y una *varita de curar* de 1.<sup>er</sup> nivel.

## A16. COBERTIZO PARA BOTES EN RUINAS

Un héroe que eche un vistazo a las puertas de este cobertizo para botes se da cuenta de que una de ellas ha sido forzada y cerrada cuidadosamente en las últimas dos semanas.

La parte sur de este edificio de muros de piedra se ha venido abajo hasta quedar reducida a escombros, exponiendo a los elementos lo que queda de un cobertizo. Las estanterías y los botes del interior se han convertido en montones de podredumbre y musgo. Los restos de una hoguera relativamente reciente arden débilmente.

Los restos de la hoguera indican la presencia de un grupo de ladrones de Otari, una banda procedente de *El rincón del ladrón* (página 14) que llegó aquí hace varios días tras oír rumores de un tesoro escondido en una caverna bajo la isla. Entraron en el área B19, pero acabaron atrapados en el dungeon y encarcelados por algunos de los morlocks de la Reina Fantasma.

## A17. MUELLE EN RUINAS

Gran parte de este muelle de madera se ha derrumbado en el pantano, dejando unos 10 pies (3 m) de tablas mohosas y empapadas entre antiguos pilotes de madera. El bote de remos atado a uno de los pilotes parece mucho más reciente.

El bote de remos, que dejaron aquí los ladrones de *El rincón del ladrón*, está en buenas condiciones. Los héroes pueden utilizarlo para navegar por las aguas alrededor de las ruinas, y aquellos que busquen en el bote de remos encontrarán dos cosas. La primera es un alijo de pasteles: salmón ahumado dentro de una masa con forma de pez; un héroe que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 12 reconoce los «pasteles de pescado» como los que se venden en *El rincón del ladrón* de Otari. La segunda es una talla de un pájaro volando que decora el interior del barco cerca de la proa. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 16 reconoce que esta marca pertenece al Club de las águilas pescadoras, el gremio de ladrones de Otari (un éxito crítico confirma que el Club de las águilas pescadoras utiliza *El rincón del ladrón* como sede y que los miembros del gremio llevan tatuada la marca del pájaro volador).

Si los héroes llegan aquí después de que haya oscurecido, la voluta titilante del área A24 parpadea en un intento de atraerlos.

Una abertura bajo el muelle lleva al área B19. A tu discreción, la draca fluvial Freznelkesh puede aventurarse a cazar en Marismaniebla y ver a los héroes mientras éstos se encuentran cerca. Freznelkesh es un enemigo difícil para un grupo de personajes de 1.<sup>er</sup> nivel, por lo que deberías hacer que la draca fluvial se fuera a buscar una presa más grande y segura en el pantano si los héroes tienen dificultades para enfrentarse a ella.

**Misión secundaria:** si los héroes visitan *El rincón del ladrón* y preguntan por el barco, Yinyasmera admite que cuatro de sus «empleados» desaparecieron hace varios días. Promete una recompensa de 50 po si los héroes pueden averiguar qué les pasó y traerlos de vuelta. Uno de los ladrones murió (área B14) y los morlocks retienen a los otros tres como prisioneros (área B24).

## A18. ISLA DEL APRENDIZ

Un puente a baja altura de madera atraviesa una brecha acuática entre la isla más grande y otra más pequeña. Un edificio de una sola planta se alza entre los gruesos juncos que crecen en la isla más pequeña.

El edificio de este islote sirvió originalmente como hogar del aprendiz de Belcorra, un drow llamado Volluk Azrinae. Volluk ya no vive aquí, pero sigue sirviendo a Belcorra en las cámaras de las profundidades; ha trascendido las limitaciones de su forma humanoide para convertirse en un gusano que camina (ahora reside en el área D8).



## A19. VOLUTA ESPELUZNANTE

La puerta exterior de esta sala está atascada, lo que requiere una prueba de Atletismo CD 15 con éxito para Abrirla por la fuerza.

Este estudio cuenta con varias estanterías, un escritorio y dos sillas. Los libros y objetos que hay aquí están desordenados, con las páginas rotas esparcidas por la sala.

Volluk se dedicaba a sus estudios y se reunía con Belcorra para recibir lecciones en esta sala.

**Criaturas:** hoy en día, un travieso brownie llamado Cocorota de maraña (un hada pícara cuyo epónimo pelo rubio permanece siempre encrespado en su cabeza) ocupa esta cámara. A pesar de su aspecto cómico, Cocorota de maraña se considera una especie de hada espeluznante. En cuanto se da cuenta de que los héroes se acercan, por ejemplo, si intentan Abrir la puerta por la fuerza, pero no lo consiguen de inmediato, se esconde rápidamente bajo el escritorio antes de utilizar *ventriloquía* para hablarles con una voz grave. Afirma ser una peligrosa «voluta fantasma» llamado «Voluta espeluznante». A continuación, utiliza *luces danzantes* para crear lo que espera que los héroes crean que es un fuego fatuo, haciendo flotar la luz en el aire y utilizando *ventriloquía* para emitir su voz desde la luz.

Cocorota de maraña llegó aquí hace sólo unos días, pero no tardó en revisar el contenido de la sala y no encontró nada que le interesara.

Siguió hacia el área A23; allí, el brillante cataléjo lo cautivó antes de que la muñeca de alma vinculada que lo custodiaba lo ahuyentara. Al enfrentarse a una criatura realmente aterradora, Cocorota de maraña se retiró a esta sala para planear métodos con los que hacerse con lo «brillante». Los héroes son esos métodos (consulta la Misión secundaria más abajo).

Si los héroes lo atacan o se enfrentan a él con violencia, Cocorota de maraña grita de miedo y huye hacia el área A23, con la esperanza de atraer a los héroes a esa sala para que acaben destruyendo la muñeca de alma vinculada sin darse cuenta. Si lo hacen, trata de robar lo «brillante» que contiene antes de huir de la zona para siempre.

## COCOROTA DE MARAÑA CRIATURA 1

Brownie varón (Bestiario 2, pág. 40)

**Iniciativa** Sigilo +9

**Misión secundaria:** si los héroes hablan con Cocorota de maraña, ya sea en persona

## TRIVIAL 1

o a través de su personaje como Voluta espeluznante, el brownie les explica que quiere lo «brillante» que hay en la sala del suroeste. Advierte a los héroes que una maldita muñeca con cara de pico intentará impedir que consigan lo «brillante», pero promete que les contará tres secretos que ha descubierto sobre la zona si le traen lo «brillante». Cuando se le pide que describa lo «brillante», Cocorota de maraña dice frustrado: «¡Es brillante! Lo sabréis cuando lo veáis». Si se le presiona más, pone los ojos en blanco y lo describe como un «tubo brillante que quiero, quiero y quiero».

Con «brillante» se refiere al cataléjo enjoyado que se exhibe en el área A23. Si los héroes lo recuperan y se lo entregan, el brownie revela lo que ha descubierto recientemente de los libros de este lugar, así como de la revisión de los cuadros del pasillo y la sala donde vio el cataléjo.

En primer lugar, este edificio solía pertenecer a alguien llamado Volluk Azrinae. En segundo lugar, Volluk era aprendiz de otra persona llamada Belcorra y, aunque el tal Volluk parecía alguien mezquino y peligroso, Belcorra parecía mucho peor! Por último, el espeluznante faro mágico puede hacer algo más que brillar con una luz inquietante; también puede disparar un rayo cargado de fantasmas (esta última descripción se basa en la interpretación de Cocorota de maraña de la pintura del faro en el área A22, pero no dista mucho de la verdad).



Cocorota de maraña

## A20. ALMACÉN DE REPARACIONES

Estanterías llenas de herramientas, maderas y tablones se alinean en las paredes de esta habitación de 10 pies cuadrados ( $1\text{ m}^2$ ).

Estos suministros se utilizaban para el mantenimiento de los niveles superiores de la Fortaleza de la *Luz sombría*. Volluk ejercía de jefe de jardineros y se encargaba de las reparaciones. Consideraba que estas tareas mundanas estaban por debajo de sus habilidades, por lo que a menudo recurría a los otros sirvientes de Belcorra para estos trabajos.

**Tesoro:** los héroes que Buscan en esta habitación descubren una gran llave de plata que vale 10 po. Esta llave abre la puerta al área B2.

## A21. ESCALERA

El musgo y los hongos cubren estas escaleras en espiral, que llevan al área B1. Por el estado del crecimiento, es obvio que nadie ha pasado por aquí en mucho tiempo.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## A22. SALÓN DE LOS RETRATOS

Una serie de cuatro cuadros cuelgan en la pared noreste de este pasillo, aunque las capas de moho y el deterioro los han dañado gravemente.

Los cuadros de la pared han sufrido daños irreversibles debido al paso del tiempo y a la humedad que se filtra de las goteras del techo.

El primer cuadro es enorme, mide casi 7 pies (2,1 m) de alto y casi lo mismo de ancho. Es un cuadro de un paisaje que representa la ciudad de Absalom en llamas con fantasmas que surgen de las calles de la ciudad entre los edificios en llamas. El marco del cuadro tiene una placa de bronce en la parte inferior que dice: «Así sufrirán los necios».

El segundo cuadro es casi tan grande como el de Absalom y tiene el mismo estilo, aunque su temática es diferente. Este segundo cuadro representa la Fortaleza de la Luz sombría tal y como era antes de que se derrumbaran sus pisos superiores. El faro se eleva por encima del majestuoso torreón en el cielo nocturno, emitiendo una luz azul pálida en la que se ven rostros fantasmales que se burlan y hacen muecas. Su placa de bronce reza: «Que la Luz brille para siempre».

El tercer cuadro es un retrato que en su día representaba a Volluk, pero que ahora está totalmente destrozado. Volluk lo destruyó tras convertirse en un gusano que camina. En su placa se lee: «El artista trabajando».

El cuarto y último retrato es más pequeño y circular. Representa a una mujer sonriente vestida con un vestido rojo de cuello alto, una imagen de la propia Belcorra. Su placa dice: «La Dama de la Luz». Hace mucho tiempo, Volluk rayó las siguientes frases, escritas en aklo, en la piedra junto a este último cuadro: «¡Todavía te sirvo! ¡Serás vengada!».

## A23. TALLER DE LENTES

MODERADA 1

Este taller, antaño elegante, ha quedado hecho un desastre. De las grietas del techo abovedado de madera cuelgan hebras empapadas de musgo. Debajo, una alfombra de cristales rotos de aspecto peligroso refleja la luz. Los armazones de los bancos de trabajo, las estanterías y los expositores (todo lo que antes se utilizaba para fabricar o reparar las inmensas lentes de un faro) están en ruinas. Sólo un catalejo enjoyedo situado en un expositor cerca de la pared sur ha sobrevivido a la devastación.

Volluk causó la mayor parte de esta destrucción. Tras la muerte de Belcorra, se escondió en el pantano mientras esperaba a que la Guardia de la Rosa se marchara. Cuando

regresó, se sintió tan culpable por su cobardía que destruyó este taller en un ataque de ira.

La capa de cristales rotos y materiales destrozados que cubren el suelo lo convierten en un terreno desigual (*Reglas básicas*, pág. 476) con una CD de Acrobacias de 11. Una criatura que cae de brúces mientras está en esta sala sufre 1 de daño perforante.

**Criaturas:** Volluk creó varios constructos para ayudarle a él y a su ama en su trabajo diario, pero la muñeca de alma vinculada con cabeza y alas de cuervo a la que llamaba señor Pico era su favorito. Aunque no era el más poderoso ni el más útil, el señor Pico contenía el alma de su devoto sirviente, un goblin llamado Borbo, por lo que el constructo se ganó su lugar al lado de Volluk. Hoy en día, señor Pico yace abandonado aquí, esperando para siempre a un creador dedicado a otras tareas y con un cuerpo completamente nuevo. El señor Pico no ha perdido la esperanza y cuando los héroes entran en la sala, se levanta del montículo desplomado en el centro de la sala y pregunta con voz temblorosa: «¿Va a volver el maestro Azrianae?». Independientemente de la respuesta de los héroes, el señor Pico se da cuenta de que ninguno de ellos es su creador; entonces, echa a volar con un batir de alas para atacar con una furia frustrada y luchar hasta ser destruido.

El señor Pico es una variante única de muñeca de alma vinculada, con unas alas que, aunque desgarbadas, puede utilizar para volar. Por lo tanto, puede evitar fácilmente el terreno desigual de esta sala.

### SEÑOR PICO

### CRÍATURA 3

ÚNICO CM MENUDO ALMA VINCULADA CONSTRUCTO

Variante de muñeca de alma vinculada (*Bestiario*, pág. 256)

**Percepción** +10; visión en la oscuridad

**Idiomas** común

**Habilidades** Acrobacias +10, Ocultismo +6, Sigilo +10

**Fue** -2, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

**Fragmentos de personalidad** El señor Pico comparte fragmentos del alma de su donante, el goblin Borbo, pero no conserva ninguno de los recuerdos de Borbo.

**CA** 22; **Fort** +9, **Ref** +12, **Vol** +8

**PG** 38; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, mental, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno

**Velocidad** 20 pies (6 m), volar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ➔ puño +12 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 1d6+4 contundente

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 20; **3.º dolor fantasmal**, levitar;

**Trucos** (1.º) luz, mano del mago, prestidigitación



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

**Tesoro:** el catalejo enjoyado era la mejor creación de Volluk, aparte de las lentes para la *Luz sombría*. Incluso en su furia de autodesprecio, Volluk no se atrevió a destrozar este tesoro. El catalejo es lo «brillante» que busca Cocorota de maraña. Si los héroes deciden quedárselo, el catalejo tiene un valor de 20 po.

La gema que sirve de foco del alma del señor Pico se encuentra en su espalda, situada entre sus alas. La gema tiene un valor de 5 po, pero podría resultar más valiosa como fuente potencial de información si los héroes la colocan en la muñeca de alma a medio completar del área **B2**.

### A24. MUELLE VIEJO

BAJA 1

Este viejo muelle de madera se ha desmoronado parcialmente en el pantano y la porción que queda por encima del agua parece dispuesta a seguir al resto al menor contacto.

El muelle es tan peligroso como parece; cualquiera que lo pise provoca que todo el muelle ceda y caiga a los 3 pies (90 cm) de agua que hay debajo. El pegajoso fango que hay debajo es un terreno difícil mayor.

**Criaturas:** una única voluta titilante habita entre las ruinas podridas de este viejo muelle. Cuando se percata de la presencia de los héroes, comienza a brillar y a retorcerse, se aparece alternativamente como una cadena de luciérnagas parpadeantes o una cinta de luz ondulante sobre el agujero abierto en el muelle. Cualquiera que pise esta sección del muelle corre el riesgo de caerse y la voluta titilante ataca rápidamente cuando una víctima queda atrapada en el barro. La voluta titilante está ansiosa por alimentarse de la frustración y la confusión; no se retira una vez que comience la lucha, incluso aunque esté en desventaja.

### VOLUTA TITILANTE

CRIATURA 2

Página 251

**Iniciativa** Percepción +9

### A25. CÚPULA DE LA LUZ SOMBRÍA

MODERADA 1

Hileras de barrotes de metal negro rodean esta cámara circular como si fuera una jaula. Unas centelleantes ondas de fuerza parpadean entre los barrotes y provocan la ilusión de que un cristal ligeramente brillante envuelve toda esta zona. Al norte, en el suelo, hay una trampilla de hierro; por lo demás, esta sala parece vacía, salvo por una envoltura de cristal y hierro de tamaño humano que parpadea y brilla con un inquietante y casi mareante resplandor de color azul pálido: el faro de la *Luz sombría*!

La trampilla cerrada en el suelo de esta sala conduce al área **A11**, marcada con una «F» en el mapa.

**Criaturas:** si los héroes entran en esta zona después de derrotar a la aparición de la sangre de Belcorra en el área **A11** de abajo, la sangre se ha deslizado y derramado sobre el faro de la *Luz sombría*. Cuando los héroes entran en la

cámara, se despega del farol y se transforma en una voraz bruma vampírica con sed de sangre que ataca de inmediato y lucha a muerte.

Este encuentro puede repetirse tantas veces como los héroes sigan disparando y derrotando a la aparición del área **A11** de abajo, pero no ocurre más de una vez por noche.

### BRUMA VAMPÍRICA

CRIATURA 3

Bestiario 2, pág. 45

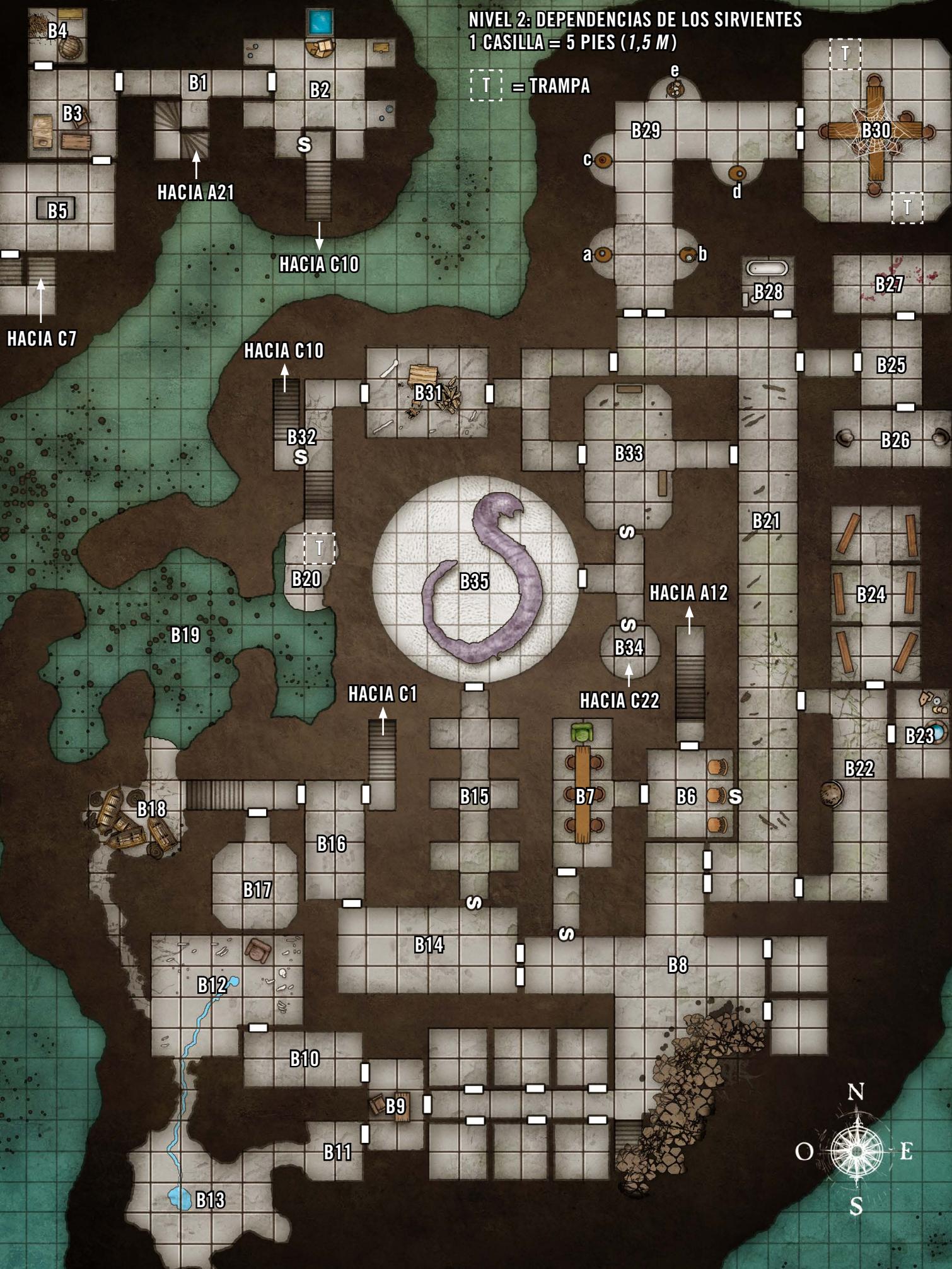
**Iniciativa** Sigilo +10

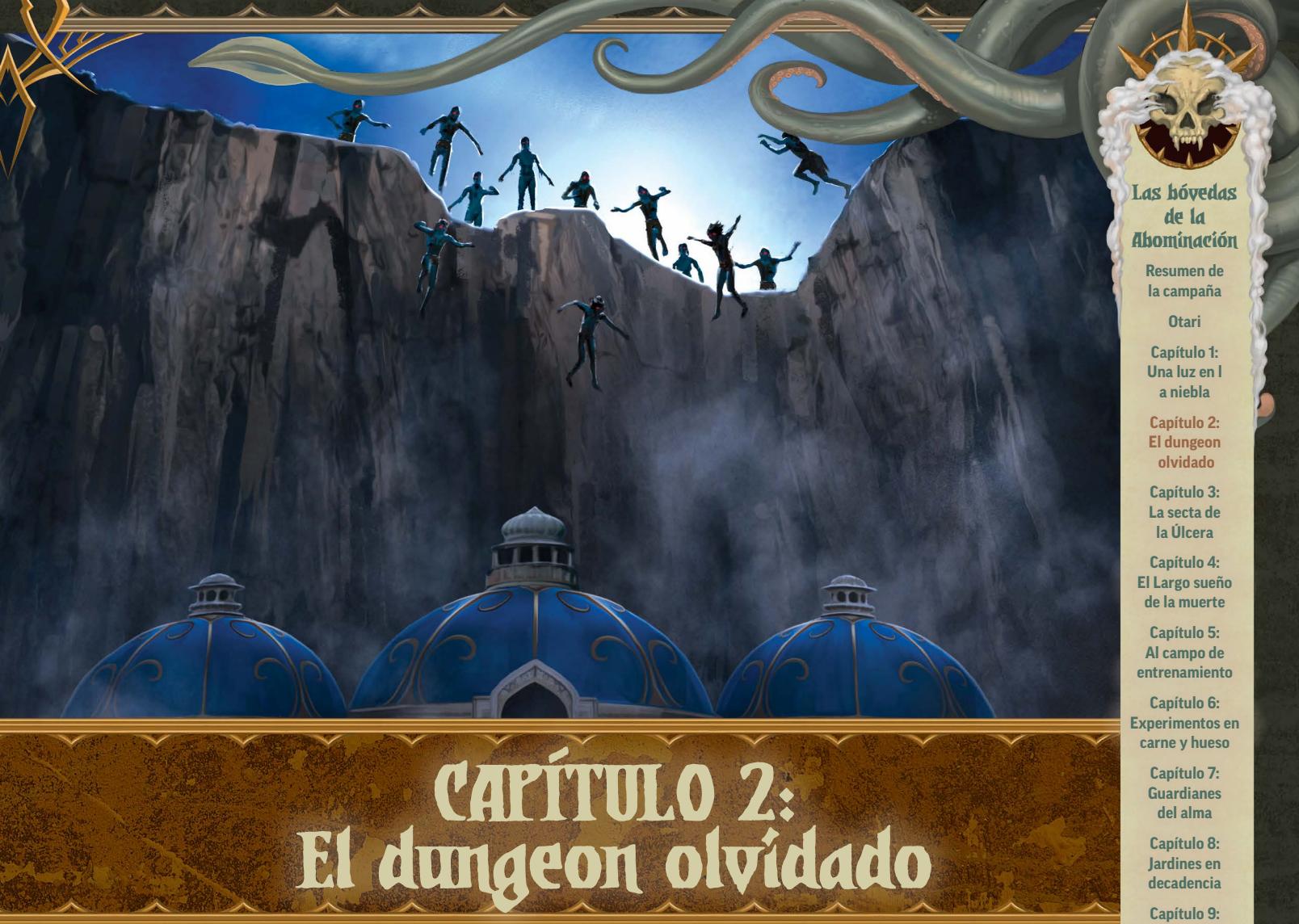


## NIVEL 2: DEPENDENCIAS DE LOS SIRVIENTES

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

T = TRAMPA





## CAPÍTULO 2: El dungeon olvidado

Aunque los héroes son libres de entrar en el dungeon bajo la fortaleza en cuanto descubran cualquiera de sus entradas, debe tener lugar un acontecimiento importante antes de que se adentren demasiado en las bóvedas de la Abominación. Lo mejor es que este acontecimiento tenga lugar por la noche mientras los héroes tienen línea de visión hacia la cúpula de la *Luz sombría*, como cuando se retiran a descansar o quizás incluso justo después de haber derrotado a la bruma vampírica del área A25. En cualquier caso, los héroes deberían ser de 2.º nivel para este acontecimiento. Cuando sea el momento adecuado, comienza Marea de muerte para Otari.

### Marea de muerte para Otari

La *Luz sombría* aún no es completamente funcional, pero se ha restaurado suficiente poder mágico como para que Belcorra la active para hacer un disparo de prueba antes de continuar con el proceso más complicado de restaurar el artefacto para su uso completo. Apunta al cementerio de Otari, animando a los muertos que yacen en él. El fantasma observa entonces a través de la lente de la *Luz sombría*, pero no puede hacer mucho más que observar, ya que está limitada al lugar de su aparición en las profundidades de las bóvedas de la

Abominación. Lee o parafrasea lo siguiente para comenzar este acontecimiento.

*La Luz sombría* se estremece y, de repente, su luz enfermiza y de color azul pálido resplandece. Este haz traza un arco hacia el sur, cayendo no directamente sobre Otari, sino sobre el extenso cementerio situado en el extremo occidental de Otari.

La luz permanece fija en el cementerio y es visible desde la *Luz sombría* hasta la ciudad. No hay forma de que los héroes detengan el rayo, ya que se proyecta mágicamente desde la *Luz sombría* y no se puede detener desde su punto de origen excepto por la voluntad de Belcorra.

Como los muertos están enterrados, la mayoría de ellos tardan en liberarse. Aunque los héroes podrían apresurarse directamente al cementerio dadas las siniestras implicaciones de la espeluznante luz, aún puedes dirigir estos acontecimientos como está escrito si los héroes primero se toman un tiempo para atender sus heridas o se demoran por algún motivo. Si los héroes tardan más de un par de horas en llegar, los guardias de la ciudad ya han erigido una barrera alrededor del cementerio, pero temen entrar en el recinto por miedo al

### Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

cadáver ocasional que se arrastra y se libera antes que los demás. Enfrentarse a los muertos vivientes debería recaer en los héroes; si no están motivados para entrar en el cementerio y actuar como héroes, no dudes en pedir a un oficial como el capitán Sillalarga, el alcalde Oseph Menhemes o Vandy Banderdash que se encargue de la situación. Si los héroes continúan dudando, los muertos vivientes podrían convertirse en un problema mayor.

## CEMENTERIO DE OTARI

SEVERA 2

El suelo del cementerio de Otari se agita y se revuelve bajo la espluznante luz azul. Decenas de esqueletos y cadáveres tambaleantes emergen del suelo y se precipitan hacia el sur. Sin dudarlo, los muertos vivientes se lanzan en picado por el borde del acantilado para caer sobre las cúpulas de la Biblioteca de la Flor del Alba.

La mayoría de los muertos vivientes que se han alzado debido al rayo de la *Luz sombría* caen en picado hacia su horripilante destrucción sobre los acantilados, aunque unos pocos se quedan en el cementerio. Sin embargo, el daño ya está hecho: los ciudadanos de Otari están horrorizados y asustados. Si los héroes se adentran en el cementerio para enfrentarse a los pocos muertos vivientes que quedan, esta refriega hace que se ganen una posición simbólica importante: es el primer paso real de los héroes para que los reconozcan como los salvadores de Otari.

**Criaturas:** un total de cinco guardianes esqueléticos y tres zombis tambaleantes permanecen activos en el cementerio. Estos enemigos constituyen técnicamente un encuentro severo para los personajes de 2.º nivel, pero los astutos héroes tienen una serie de ventajas. Los muertos vivientes están dispersos por todo el cementerio y no hay ningún muerto viviente a menos de 30 pies (9 m) de distancia de otro, aunque se mueven rápidamente hacia cualquier pelea o distracción. El sigilo y las tácticas a distancia podrían reducir la oposición antes de que se acerquen. Con los muertos vivientes dispersos, los héroes no tendrán que enfrentarse a un gran número de ellos a la vez si son rápidos y eficientes.

Los cuatro guardias del pueblo cercanos están horrorizados por la situación y es poco probable que sean de gran ayuda: huyen si son atacados. A tu discreción, y particularmente si un héroe consigue Pedir ayuda a los guardias u Obligarlos, algunos de ellos podrían luchar. Los guardias también pueden arrastrar a un héroe caído hasta un lugar seguro. En caso de que necesites estadísticas para los guardias, utiliza las estadísticas para un guardia que aparecen en la página 220 de la *Guía de Dirección del juego*, pero trata a los guardias como asustados 3 al comienzo de cualquier combate al que se unan.

## GUARDIANES ESQUELÉTICOS (5)

CRÍATURA -1

Bestiario, pág. 162

Iniciativa Percepción +2

Sin arma estos esqueletos desarmados luchan con sus garras.

## ZOMBIS TAMBALEANTES (3)

CRÍATURA -1

Bestiario, pág. 340

Iniciativa Percepción +0

## LLEGADA DE LA ABOMINACIÓN

MODERADA 2

Belcorra observa con regocijo desde lejos cómo los héroes se ocupan de los muertos vivientes. Sin embargo, en cuanto el combate termina, decide que es hora de probar la función principal de la *Luz sombría*: teletransportar monstruos entre sus enemigos. Belcorra se toma un momento para ordenar a su aprendiz Volluk que lleve uno de los scalathrax del área D10 al área D9. Este retraso concede a los héroes unos minutos para recuperarse de su anterior combate. A continuación, enfoca el rayo de la *Luz sombría* sobre la ubicación de los héroes para transportar a la criatura hasta allí. La luz pone la piel de gallina a aquellos a los que baña y el pánico dispersa a los guardias que quedan.

**Criaturas:** un instante después de que el rayo de la *Luz sombría* brille sobre los héroes, un scalathrax con aspecto de araña se manifiesta entre ellos y, con la misma rapidez, la *Luz sombría* se apaga. La aberración utiliza el Sigilo para determinar su iniciativa y ataca inmediatamente, luchando a muerte. Cualquier héroe que presencie la repentina llegada de la criatura y tenga éxito en una prueba de Arcanos o de Ocultismo CD 20 (ya sea durante o después del combate) se da cuenta de que la criatura fue teletransportada a la zona a través del rayo.

## SCALATHRAX

CRÍATURA 4

Página 243

Iniciativa Sigilo +13

## LUZ MORIBUNDA

Una vez que la *Luz sombría* haya soltado el scalathrax y se haya apagado, pasará al menos un mes antes de que Belcorra pueda volver a activar el artefacto. Podría hacerlo para animar a más muertos vivientes o teletransportar a otro monstruo al pueblo, ya sea para atacar a los héroes directamente o simplemente para sembrar el pánico.

Por supuesto, la gente del pueblo no tiene ni idea de este plan y el miedo a que la *Luz sombría* pueda volver a brillar en cualquier momento tiene a los ciudadanos aterrizados. La gente teme salir a la calle cuando oscurece y los rumores sobre el regreso de Belcorra corren como la pólvora. Si los héroes han jugado un papel clave y visible en la derrota de los muertos vivientes y el scalathrax, pronto el alcalde Oseph Menhemes se pone en contacto con ellos y les pide que hagan lo posible para averiguar qué ha causado este acontecimiento y, si es posible, evitar que vuelva a ocurrir. Siéntete libre de hacer que otras emanaciones de la ciudad estén presentes en este momento, dales a los héroes la oportunidad de estar a la altura de las circunstancias. En cualquier caso, Oseph promete una recompensa de 50 po por cada héroe de los fondos de la ciudad si vuelven a la Fortaleza de la *Luz sombría* y se encargan de que la *Luz sombría* no vuelva a brillar sobre Otari.



## Características de las dependencias de los sirvientes

El primer nivel subterráneo de las bóvedas de la Abominación sirvió en su día como dependencias para los sirvientes de Belcorra. Aquí, los trabajadores vivían y trabajaban fuera de la vista de los habitantes de la Fortaleza de la *Luz sombría*. Cuando Belcorra fue abatida, los sirvientes entraron en pánico: algunos huyeron, otros se escondieron en sus habitaciones y otros se convirtieron en comida para los bibliotecarios caníbales del piso de abajo. Hoy en día, las dependencias de los sirvientes están, en gran parte, en ruinas.

Las zonas no están iluminadas, a menos que se indique lo contrario, y la altura de los techos suele ser de 8 pies (2,4 m) en los pasillos y de 10 pies (3 m) en las habitaciones. Las puertas son de madera resistente, hinchadas por la humedad. Un héroe entrenado en Atletismo puede abrir puertas en este nivel con una sola acción de Interactuar, como de costumbre; los personajes que no están entrenados en Atletismo deben gastar 2 acciones Interactuar para abrir una puerta.

La mayor facción actualmente activa en las dependencias de los sirvientes es un grupo de morlocks que se autodenominan los Hijos de la Reina Fantasma. Estos morlocks habitaron una vez en las profundidades de este nivel, en las cavernas adyacentes a las bóvedas de la Abominación. Cuando Belcorra despertó, subieron a los niveles superiores para prepararle el camino, se enfrentaron en una devastadora lucha a los guls de la secta de la Úlcera y más tarde expulsaron a los mitflits Lambebarro. Belcorra siempre ha considerado a los morlocks una plaga (y aún lo cree, incluso como fantasma), pero el líder de los morlocks, Graulgust, espera hacerla cambiar de opinión construyéndole un templo. Pero, al igual que a Nhimbaloth, la patrona sobrenatural de Belcorra, no le importa cómo se la honra; a la Reina Fantasma de los morlocks no le importa si estos morlocks devotos viven o mueren.

El mapa de las dependencias de los sirvientes se encuentra en la página 36.

### B1. ESCALERAS ARRIBA

Estas escaleras en espiral conducen al área A21.

### B2. TALLER DE VOLLUK

La puerta de esta habitación está cerrada. Un héroe sin la llave del área A20 puede Abrir la puerta por la fuerza con una prueba de Atletismo CD 20 con éxito o Forzar la cerradura con tres pruebas de Latrocínio CD 20 con éxito.

Siete hornacinas cuadradas, cada una con extraños aparatos mágicos o conjuntos de herramientas alquímicas en su interior, rodean esta húmeda cámara de piedra. La hornacina del norte contiene un gran tanque de cristal lleno de líquido. En su interior flota el cadáver de un goblin, vestido con ropas de sirviente anticuadas. Frente al tanque hay una mesa de trabajo semicircular cubierta de herramientas, papeles mohos y un gran libro abierto.

Volluk Azrinae utilizó en su día esta cámara como taller personal. La mesa de trabajo frente al tanque contiene la mayor parte de las notas de Volluk. Un héroe que investigue dichas notas y que tenga éxito en una prueba de Arcanos o de Ocultismo CD 12 para Recordar conocimiento descubre que el taller está dedicado tanto a la construcción de edificios como a la nigromancia. Un éxito crítico en esta prueba también revela que el taller se dedica a transferir almas mortales, incluso a un constructo o a un enjambre de sabandijas.

El goblin del tanque es el cadáver conservado de Borbo, el que fuera devoto servidor de Volluk. Borbo ofreció su cuerpo y su alma para una técnica que Volluk prometió que le otorgaría la inmortalidad, aunque ser convertido en la muñeca de alma vinculada llamada señor Pico no era exactamente la inmortalidad que Borbo tenía en mente. Aun así, Borbo, como señor Pico, ha permanecido hasta ahora fiel a Volluk. El cadáver está bien conservado en el tanque; incluso aunque se saque de ahí, tarda meses en descomponerse.

## SINOPSIS DEL CAPÍTULO 2

El segundo nivel de las bóvedas de la Abominación (su nivel subterráneo más alto) alberga varias trampas antiguas y habitantes feroces e independientes que cazan en la superficie. También contiene un pequeño grupo de morlocks a los que se ha empujado hacia arriba desde niveles inferiores. Sin embargo, antes de que los héroes se adentren demasiado en la exploración de este nivel, Belcorra activa la *Luz sombría* haciendo una prueba devastadora mientras refina el poder del artefacto.

**Pistas ambientales:** condensación en las paredes, herramientas y muebles rotos de baja calidad, humedad desagradable, olor a moho, ruidos de golpes lejanos, telarañas.

## TESORO DEL CAPÍTULO 2

Los objetos consumibles y permanentes disponibles como tesoro en el capítulo 2 son los siguientes.

- martillo de guerra +1
- runa de potencia para arma +1
- varita de proyectiles mágicos de 1.<sup>er</sup> nivel
- gema de miedo
- poción curativa menor
- bastón estoque de plata de baja calidad (*Guía del jugador avanzada* pág. 248)
- ópalo hipnotizador
- hacha de represalia
- bala de honda brillante
- runa de armadura resbaladiza
- collar de bolas de fuego tipo I
- orientador

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

Una búsqueda en las otras hornacinas revela poco de interés, con dos excepciones: una puerta secreta en la hornacina del suroeste y una muñeca de alma vinculada incompleta en la hornacina del noroeste.

**Puerta secreta:** la hornacina del suroeste contiene una puerta secreta que lleva al área **C10** y, desde allí, al área **B32**. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 mientras Busca en esta alcoba identifica una caja de herramientas atornillada a la pared. Cuando se tira de las herramientas que contiene, la puerta secreta adjunta se abre.

**Muñeca incompleta:** la hornacina del noroeste contiene una muñeca de alma vinculada que parece un goblin sin brazos ni piernas. Tiene una hendidura en la espalda del mismo tamaño que la gema que sirve de foco del alma del señor Pico (área **A23**). Al insertar esta gema se activa la muñeca de alma vinculada, lo que le permite hablar, pero no atacar, moverse ni lanzar conjuros hasta que se complete su construcción. Un héroe puede completarla con suficiente trabajo y gasto, pero Borbo sigue siendo errático y violento.

Si Borbo es «devuelto» a este cuerpo, se despierta rápidamente y empieza a sollozar, lamentándose en goblin de que su amo le haya traicionado. Borbo es inconsolable hasta que un héroe pueda calmarlo con una prueba de Diplomacia CD 16 con éxito para Causar impresión o asustarlo con una prueba de Intimidación CD 16 para Coaccionarlo, o hasta que alguien lo coloque en una posición en la que pueda ver su antiguo cuerpo en la hornacina norte. En cualquiera de estos casos, Borbo finalmente se calla y los héroes pueden hablar con él en común, élfico o goblin. Borbo no tiene nada útil que decir y es propenso a ataques de autocompasión y a criticar duramente a Volluk, pero si los héroes hacen las preguntas correctas, pueden obtener cuatro datos clave de él.

- La ubicación de la puerta secreta en esta sala.
- Que hay un tesoro secreto escondido detrás de un ladrillo suelto en su antigua habitación (área **B4**).
- El maestro Volluk era un «poderoso artista artesano, genio y ocultista drow» que tenía una relación con una «dama de los libros de abajo» y que trabajaba para «la señora Belcorra, que es muy aterradora y no es en absoluto de mi incumbencia».
- El maestro Volluk es tan vanidoso como cruel. Si los héroes le presentan una imagen de calidad de Volluk (como un cuadro) y luego le amenazan con destruirla, Volluk perderá la compostura y probablemente cometerá un error táctico que los héroes podrán aprovechar. Por desgracia, el único cuadro de Volluk que conoce Borbo es el que se encuentra en el área **A22** y está destruido. De hecho, sólo queda una imagen de Volluk en las bóvedas de la Abominación: la que se encuentra en el área **C36**.

Una vez que los héroes le han sonsacado toda la información, Borbo pide deplorablemente que lo liberen. Si los héroes rompen la gema de foco del alma, el alma de Borbo se libera. Por este acto de compasión, Farasma concede al héroe que ha destruido la gema un favor en forma de una visión momentánea y profética de su destino. Esto permite a ese héroe obtener un bonificador +2 por estatus a una sola prueba, que puede aplicar incluso después de determinar el resultado de la misma. El héroe tiene 1 mes para usar esta bendición.

## B3. LOS APOSENTOS DE VOLLUK

Esta habitación comparte características tanto de un dormitorio como de un estudio, aunque la decoración está desprovista de objetos personales o de valor sentimental.

Volluk vivió aquí en su día, pero se trasladó al área **D8** tras convertirse en un gusano que camina. Al registrar la habitación, aparece un trozo de papel con los títulos de los libros *Festines de la tumba*, *Lo que sabe el gusano* y *Secretos de la calavera*, junto con una nota al pie que indica que «¡La transcripción tardará meses, pero trataré de devolverte estos libros lo antes posible, mi amor!».

## B4. LA HABITACIÓN DE BORBO

Esta pequeña habitación tiene una cama de paja abandonada desde hace mucho tiempo, una cómoda con cajones abiertos que revelan un revoltijo de ropa de criado anticuada y un gran barril con un cazo encima.

Esta habitación perteneció en su día a Borbo, el goblin sirviente de Volluk, pero está abandonada desde que el goblin renunció a su vida para convertirse en el señor Pico. La ropa coincide con la que llevaba el cadáver de Borbo en el área **B2**. El barril contenía docenas de pepinillos, pero la salmuera del interior se evaporó hace tiempo y los pepinillos se pudrieron.

**Tesoro:** un héroe que busque en esta habitación y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 encuentra un ladrillo suelto que oculta el pequeño alijo de tesoros de Borbo: una estatuilla de plata de dos súcubos por valor de 35 po, un fragmento de jade por valor de 15 po y una runa de armadura *resbaladiza* de aspecto aceitoso. Los héroes podrían oír hablar sobre este alijo a Borbo en el área **B2**.

## B5. LA MÁQUINA DE VOLLUK

**MODERADA 2**

Una gran mesa de metal provista de correas de cuero y bandas de hierro se encuentra en el centro de esta sala. Un extraño artilugio que parece ser en parte un catalejo y en parte un taladro mecánico



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

se encuentra cerca de la cabecera de la mesa. Una reluciente piedra preciosa negra brilla en un armazón de metal integrado en el lateral de esta máquina.

La máquina de esta sala es un dispositivo sádico que Volluk creó hace años. Con una prueba de Ocultismo o de Religión CD 20 con éxito para Recordar conocimiento, un héroe determina que el dispositivo ayuda a lanzar el ritual de *crear muertos vivientes* (esto no proporciona conocimiento sobre ese ritual). El dispositivo de perforación penetra en el cráneo de una víctima sujetada, mientras que la mira concentra las energías nigrománticas del ritual. Con el uso de esta máquina se obtiene un bonificador +2 por objeto a las pruebas de habilidad para lanzar *crear muertos vivientes*.

Las escaleras del sur conducen al área C7.

**Criaturas:** una de las últimas creaciones de Volluk sigue aquí, un horrible guardián muerto viviente creado a partir de una sanguijuela gigante. Volluk llamó a la criatura «vaciasangre» y le divirtió ver lo marchita que se quedó la cosa. El vaciasangre parece un tronco gigante de carne seca hasta que alguien lo perturba o se acerca a él, momento en el que se lanza al ataque. Persigue a los enemigos en las zonas B1 hasta la B4, pero no más allá.

### VACIASANGRE

### CRÍATURA 4

ÚNICO NM MEDIANO ANFIBIO MUERTO VIVIENTE

Percepción +10; sentido de la vibración 30 pies (9 m)

Idiomas aklo (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Atletismo +12

Fue +4, Des +1, Con +3, Int -2, Sab +3, Car -2

AC 19; Fort +11, Ref +7, Will +11

PG 80, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno; **Debilidad** cortante 5

**Estallido mortal** (aura, nigromancia, ocultismo) Cuando el vaciasangre muere, su cuerpo explota en un estallido rojo y turbio de sangre seca necrótica en un área de 20 pies (6 m). Las criaturas al alcance deben hacer una salvación de Reflejos CD 21.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.

**Éxito** La criatura sufre 2d6 de daño negativo.

**Fallo** La criatura sufre 4d6 de daño negativo.

**Fallo crítico** La criatura sufre 6d6 de daño negativo y queda debilitada 2 durante 1 hora.

**Velocidad** 10 pies (3 m), nadar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ boca +14, Daño 2d8+6 perforante más Agarrón

**A distancia** ♦ escupitajo +11 (alcance 30 pies [9 m]), Daño 3d6 negativo

**Drenar sangre** ♦ **Requisitos** El vaciasangre tiene a una criatura agarrada o neutralizada; **Efecto** El vaciasangre drena sangre de la criatura que tiene agarrada. Esto infinge 4d4 de daño y el vaciasangre se vuelve temporalmente húmedo y viscoso mientras recupera 8 Puntos de Golpe, ganando cualquier exceso como Puntos de Golpe temporales que duran 1 minuto. Una criatura a la que el vaciasangre drena la sangre queda drenada 1 hasta que reciba cualquier tipo de curación.

**Tesoro:** la gema de ónix negra de la máquina puede extraerse fácilmente. Al hacerlo, el dispositivo queda inutilizado, pero la gema vale 25 po.

## B6. PUESTO DE GUARDIA ABANDONADO

Tres sillas de madera sencillas se encuentran a lo largo de la pared este de esta sala; por lo demás, está vacía.

Los lacayos de Belcorra esperaban aquí para realizar las tareas que ella pudiera necesitar. La puerta secreta al este que lleva al área B21 es fácil de descubrir desde este lado de la habitación, ya que la silla del medio está apoyada contra una sección de la pared que pivota ligeramente hacia afuera. Los héroes pueden descubrir esta puerta secreta teniendo éxito en una prueba de Percepción CD 12 o moviendo la silla del medio.

Las escaleras más allá de la puerta norte conducen al área A12.



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## B7. SALA DE REUNIONES

Una larga mesa de madera se encuentra en el centro de esta sala, rodeada por varias sillas de madera. Sólo la silla del norte parece especialmente cómoda, aunque su acolchado de cuero agrietado está muy deteriorado.

Belcorra dirigía desde aquí a su personal de servicio. Sin embargo, nadie ha estado en esta sala desde hace décadas; ni los mitflits ni los morlock la conocen. Por lo tanto, esta sala (y el área **B6**) es un lugar seguro en el que esconderse o descansar.

La puerta secreta que lleva al área **B8** resulta obvia desde el lado norte; cualquiera que se acerque a esta puerta secreta desde el norte la descubre automáticamente.

## B8. HABITACIONES DE LOS SIRVIENTES

SEVERA 2

Esta gran zona abierta está increíblemente sucia, incluso más allá del derrumbe al sur que obstruye parte de la sala con escombros. Peces a medio comer, escarabajos del tamaño de un gato y trozos de aves acuáticas yacen esparcidos en una maraña entre huesos roídos de criaturas más grandes.

Esta gran sala sirvió en su día como zona común donde los sirvientes se relajaban y comían. La mitad sur de la sala (junto con los aseos y baños de los criados) quedó sepultada bajo los escombros hace tiempo. El hueco de la escalera colapsado al sur conducía al área **A8** de arriba. Las ocho habitaciones sin marcar que conectan con esta zona son dormitorios en ruinas sin nada de interés.

Un héroe que Busque en esta zona puede descubrir la puerta secreta que lleva al norte al área **B7** con una prueba de Percepción CD 28 con éxito. Tirar de un viejo candelabro de pared hace que la puerta se abra. Ninguno de los morlocks se ha dado cuenta todavía.

**Criaturas:** esta es la guarida de los morlocks de la Reina Fantasma. La primera vez que los héroes entran en esta zona, hay cuatro morlocks carroñeros presentes, jugueteando con una balista hecha polvo que arrastraron, en pedazos, desde el área **B21** (donde servía como trampa). Los morlocks gruñen y sisean si se les interrumpe y luchan hasta que sólo queda uno en pie; entonces, el morlock superviviente intenta huir al área **B12** para avisar a su rey, Graulgust.

## MORLOCKS CARROÑEROS (4)

CRÍATURA 1

Página 241

Iniciativa Percepción +6

## B9. ANTIGUA OFICINA

MODERADA 2

En el centro de esta habitación hay un escritorio con una silla, y de las paredes cuelgan tres marcos vacíos.

En el pasado, el mayordomo de Belcorra trabajaba aquí. Los marcos solían contener mapas detallados de los niveles superiores del dungeon. Volluk se los llevó hace tiempo.

**Criaturas:** Graulgust ordenó a un par de morlocks de la Reina Fantasma que vigilaran esta sala, pero están más interesados en juguetear con el ayudante de relojería roto que dejó el mayordomo. Su distracción les impone un penalizador -2 a las pruebas de iniciativa. Luchan contra cualquier intruso, flanqueando a los enemigos si les es posible.

Si un morlock carroñero que huye del área **B8** atraviesa la habitación, estos morlocks se trasladan al área **B10** para montar una defensa.

## MORLOCKS (2)

CRÍATURA 2

Bestiario 2, pág. 203

**Iniciativa** Percepción +5 (+7 si no está distraído)

**Tesoro:** los morlocks han dejado expuesto el funcionamiento interno del ayudante de relojería, que incluye un intrincado engranaje valorado en 40 po. Para quitar el engranaje y conservar su valor, hay que hacer una prueba de Artesanía CD 16 con éxito. En caso de fallo, el engranaje sólo vale 20 po; en caso de fallo crítico, el engranaje se rompe y no vale nada.

## B10. SALÓN CON TRAMPA

Las paredes norte y sur de esta sala se decoraron con un desconcertante despliegue de maderas, piezas de metal, engranajes, trozos de armas rotas y basura.

El mayordomo de Belcorra utilizaba esta sala para planificar y hacer reuniones, pero los morlocks han desmontado todos los muebles, junto con otros objetos y dispositivos, para construir una sarta de trampas con las que defender la sala del trono de su rey.

**Peligros:** en las paredes de esta sala se han escondido cuatro trampas de lanzadores de púas, que se activan tocando los cables casi invisibles que se extienden por la sala a 1 pie (30 cm) del suelo. Los morlocks pueden moverse por la sala sin activar los lanzadores de púas, ya que saben dónde están los cables. Una cuerda cruza cada par de casillas de norte a sur.

## LANZADORES DE PÚAS (4)

PELIGRO 0

MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 19

**Descripción** Una afilada púa de metal sale disparada de un lanzador oculto.

**Inutilizar** Latrocínio CD 16 para inutilizar uno de los cuatro lanzadores o Acrobacias CD 12 para pasar por encima de un cable (esto no inutiliza la trampa, pero evita que se dispare)

**CA 16; Fort +9, Ref +3**

**Dureza 3; PG 16 (UR 8); Inmortalidades** daño de precisión, golpes críticos, inmortalidad a objetos

**Púa** Desencadenante Una criatura cruza uno de los cables;

**Efecto** Una púa sale disparada en la trayectoria del cable contra



la criatura desencadenante, realizando un golpe a distancia. **A distancia** púa +11 [alcance 20 pies [6 m]], **Daño** 2d6+3 perforante

## B11. CUARTO DE BAÑO

Unas afiladas garras han desgarrado una de las paredes de este baño, dejando al descubierto un túnel tosco que conduce al oeste.

En su día, este era el cuarto de baño del mayordomo. El túnel hacia el área B13 comenzó como una grieta erosionada que más tarde fue ensanchada por los morlocks.

## B12. SALÓN DEL TRONO DE GRAULGUST SEVERA 2

Un trono parecido a un sofá hecho con un viejo colchón, varias piezas de mobiliario reconstruido y docenas de huesos se ocupan en el lado norte de esta sala. Un estrecho riachuelo de agua fangosa gotea desde un estrecho túnel al sur y forma un charco en el centro de la sala.

**Criaturas:** Graulgust, el autoproclamado rey de los morlocks de la Reina Fantasma, ha elegido el antiguo dormitorio del mayordomo como su salón del trono. Ha reconstruido los viejos muebles de esta zona para convertirlos en una especie de trono inmenso y en todo momento lo atiende un sirviente morlock encargado de afilarle las uñas de las manos y los pies, masajearle los pies, alimentarle con gusanos o cualquier otra cosa que Graulgust le pida. De vez en cuando, Graulgust sale de su salón del trono para patrullar los dominios de la Reina Fantasma y para revisar el santuario de la Reina Fantasma (área B14), pero la primera vez que los héroes visitan el dungeon, se encuentran con él aquí.

Graulgust se cree una especie de diplomático sofisticado, pero como sólo habla aklo e infracomún, la comunicación con los héroes puede ser difícil. Si no es capaz de establecer la comunicación, Graulgust se enfada y envía a su sirviente morlock a luchar contra los héroes. Graulgust interviene en la lucha sólo una vez que su sirviente es abatido o si se le ataca directamente. Si sus Puntos de Golpe quedan reducidos a 30, gasta una acción para gritar pidiendo ayuda a su grothlut mascota en el área B13. Si el monstruo serpenteante aún está vivo, acude a ayudar a su amo en cuanto le es posible a través del túnel al suroeste.

A los morlocks presentes cuando Graulgust es abatido se les impone el estado negativo en fuga durante 1 asalto y quedan asustados 3.

### GRAULGUST

Morlock varón sectario (página 242)

**Iniciativa** Percepción +11

### CRÍATURA 4

### MORLOCK

Bestiario 2, pág. 203

**Iniciativa** Percepción +7

### CRÍATURA 2

**Misión secundaria:** si puede comunicarse con los héroes, Graulgust los felicita por su valentía al buscarlo y les da a elegir: pueden convertirse en sacrificios para la Reina Fantasma (en cuyo caso ordena a sus sirvientes morlocks que los maten), o pueden demostrarle su valía a la Reina Fantasma matando al «monstruo acuático» que habita cerca en el área B19 y trayendo su cabeza. Si los héroes están de acuerdo, Graulgust les permite salir de la habitación sólo a través del túnel que lleva al área B18 y, si no traen la cabeza del draco fluvial como prueba de su hazaña la próxima vez que se encuentren con Graulgust, éste ataca a los héroes de inmediato por su fracaso. Si los héroes vuelven con la cabeza del draco fluvial, Graulgust se alegrará de que los morlocks tengan ahora una salida fácil del dungeon para ir a buscar comida. Recompensa a los héroes otorgándoles el título de «lacayos de la Reina Fantasma» y los lleva de paseo por el territorio de la Reina Fantasma (por las zonas B10, B9, B8, B14, B21 y B22). Una vez que él y los héroes llegan a la zona B22, éste les ofrece una nueva opción: entregar su equipo y convertirse en verdaderos esclavos de la reina Fantasma (y ser encarcelados en el área B24) o comenzar una cruzada para él contra la secta de la Úlcera, un grupo de «guls herejes» que deben ser masacrados para la gloria de la Reina Fantasma. Si los héroes están de acuerdo con esto, Graulgust los envía abajo a través del área B16 con la orden de no regresar hasta que todos los guls hayan sido destruidos. Si los héroes lo hacen, Graulgust se da cuenta de que son demasiado poderosos como para deshacerse de ellos sin más; los nombra «misioneros de la Reina Fantasma» y les ordena que abandonen las zonas de los morlocks y que no vuelvan jamás.

Durante este tiempo, los héroes pueden hablar con Graulgust y aprender más sobre las bóvedas de la Abominación. Los morlocks no han explorado la parte norte de este nivel, pero puede informar a los héroes de la puerta secreta del área B15 y proporcionar un mapa garabateado del nivel tres (que incluye las áreas C1, C6, C10, C11, C15 y C33). Si se le pregunta por los niveles más profundos, Graulgust se calla y dice: «Sois de la superficie y no me decéis saber de nuestra patria». A tu discreción, si los héroes utilizan el control mental u otros métodos coercitivos, podrían obligar a Graulgust a divulgar más información sobre los niveles más profundos de las bóvedas de la Abominación, pero ten en cuenta que los morlock los abandonaron hace tiempo y que han cambiado muchas cosas desde el regreso de Belcorra.

Graulgust nunca pronuncia el nombre de la Reina Fantasma en voz alta, y si los héroes pronuncian el nombre «Belcorra» en su presencia, grita de rabia y advierte a los héroes que no vuelvan a pronunciar su nombre. Si lo hacen, ataca.

Una vez que los héroes se han ganado la confianza de Graulgust, el morlock ocultista se scandaliza si de repente se vuelven contra él. Si los héroes atacan a Graulgust en cualquier momento después de que éste crea que trabajan para él, queda lentificado 1 durante 2 asaltos, debido al desconcierto por el hecho de que ya no le obedezcan.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

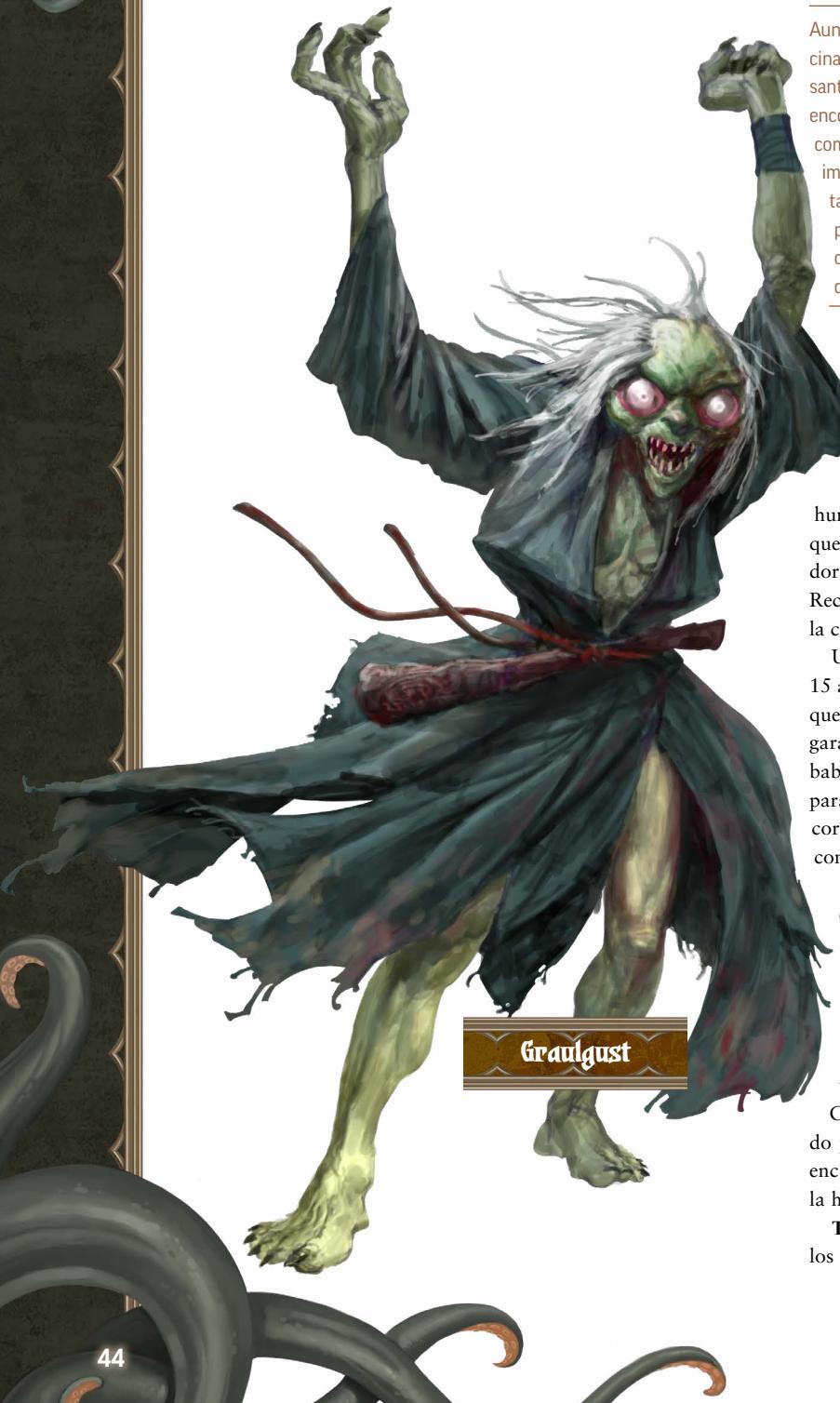
SENDA DE AVENTURAS

## B13. EL CUBIL DEL GROTHLUT

BAJA 2

El agua gotea por las paredes de esta caverna, sobre todo a lo largo de un amasijo de raíces pálidas que cuelgan al sur. Bajo ellas hay un gran nido de barro y huesos empapado.

**Criaturas:** esta caverna es el resultado de años de erosión, y sus alrededores húmedos y terrosos la convierten en un hogar perfecto para la mascota recientemente adquirida por los morlocks: un grothlut modelado. Graulgust rescató



al grothlut de una jaula en lo más profundo de las bóvedas de la Abominación, por lo que la aberración adora al morlock como un perro leal adora a su amo. Ataca a cualquiera que entre en esta cueva que no sea Graulgust y lucha a muerte.

## GROTHLUT

CRIATURA 3

Bestiario, pág. 249

**Iniciativa** Percepción +5

## B14. SANTUARIO DE LA REINA FANTASMA

Aunque es evidente que esta gran sala era originalmente una cocina, el mobiliario se ha reconstruido y recolocado para crear un santuario improvisado. El extremo occidental de la sala, donde se encontraba una gran chimenea para cocinar alimentos, sirve ahora como una especie de altar. Sobre un cadáver humano se alza una imponente estatua con forma femenina hecha de huesos, cubierta de sábanas de tela en descomposición y musgo colgante. Un punto desnudo en la pared norte de la sala ha sido decorado con barro y sangre para representar la misma forma femenina que la estatua.

Los morlocks de la Reina Fantasma erigieron este santuario para honrar a Belcorra, pero como los morlock temen a la fantasma tanto como la veneran, sólo entran en raras ocasiones para ofrecer sacrificios periódicos (el último de los cuales fue uno de los ladrones de *El rincón del ladrón*). El cuerpo es el de un humano con un tatuaje de un pájaro en su hombro derecho que lo marca como miembro del Club de las águilas pescadoras (con una prueba de Sociedad CD 16 con éxito para Recordar conocimiento, un héroe identifica que pertenece a la cofradía de ladrones).

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Religión CD 15 al Investigar este santuario conjetura que la «divinidad» que se adora aquí no es una diosa conocida, pero que el garabato sangriento en la pared sobre la puerta secreta probablemente pretende representar a alguien de importancia para la secta. Si los héroes han visto una imagen de Belcorra, como el cuadro del área A22, reconocen la estatua como una burda representación de la misma mujer.

La puerta secreta de la pared norte es más fácil de encontrar que la mayoría de las que hay en la zona y sólo hace falta una prueba de Percepción CD 18 con éxito para que un héroe que examine la decoración toscamente pintada la descubra. Los morlocks descubrieron esta puerta poco después de su llegada, pero la única vez que la abrieron para mirar que había detrás, se asustaron por la sombra que había al otro lado.

Creían que esta puerta secreta conduce a un lugar sagrado para la Reina Fantasma. Decoraron la pared donde se encuentra la puerta secreta para aplacar a su patrona y no la han vuelto a abrir.

**Tesoro:** aunque el ladrón muerto no lleva ningún tesoro, los morlocks han dejado algunas ofrendas valiosas esparci-



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

das en la base de la estatua, incluyendo una *gema de miedo* de un color verde enfermizo, un heliotropo que vale 10 po y una *runa de potencia +1 para arma* que brilla tenuemente.

### B15. CRIPTA

MODERADA 2

Este pasillo de 5 pies (1,5 m) de ancho presenta tres huecos a lo largo de cada lado. En cada uno de ellos hay un sarcófago de piedra en posición vertical.

Belcorra planeaba enterrar a sus seguidores favoritos en esta pequeña cripta. Debido a su alto nivel de exigencia y a su naturaleza difícil de complacer, sólo un sirviente tuvo el honor de ser enterrado aquí: su primer mayordomo.

**Criaturas:** en la actualidad, el mayordomo se ha convertido en un muerto viviente con aspecto de sombra que conserva la apariencia que tuvo en vida, pero que, por lo demás, funciona como una sombra estándar. Su alma está ligada a su lealtad a Belcorra y a las energías nigrománticas de la Luz sombría. El mayordomo emerge del sarcófago central de la pared oeste para atacar a cualquiera que entre en esta cripta, pero no persigue a los enemigos más allá del área B15.

### MAYORDOMO

CRIATURA 4

Sombra (Bestiario, pág. 315)

**Iniciativa** Sigilo +14

### B16. DESPENSA

En la actualidad, sólo quedan algunos fragmentos de las estanterías que antaño cubrían los muros de esta despensa.

Los morlocks entraron por primera vez en el segundo nivel del dungeon a través de esta habitación. La mayor parte del equipo y de las estanterías que antes se almacenaban aquí se han reutilizado para otros proyectos (sobre todo el trono de Graulgust).

Las escaleras más allá de la puerta noreste conducen al área C1.

### B17. CÁMARA DEL PORTAL DEL NIVEL DOS

La puerta de esta habitación está cerrada y su llave se perdió hace mucho tiempo. Un héroe puede Abrirla por la fuerza con una prueba de Atletismo CD 20 con éxito o Forzar la cerradura con tres pruebas de Latrocínio CD 20 con éxito.

Las paredes de esta cámara octogonal están adornadas con runas en espiral talladas en la piedra y llenadas con un metal plateado y mate. El suelo está pulido y liso, al igual que el techo, situado a 10 pies (3 m) de altura.

Belcorra instaló varios *círculos de teletransporte* en las bóvedas de la Abominación para moverse rápidamente entre niveles, pero con el tiempo, su magia se ha desvanecido. Los *círculos de teletransporte* más pequeños, como los de las zonas A4 y C5, conectan con una sola zona cada uno, pero esta cámara de tránsito estaba conectada a varias otras; trazando patrones específicos en las runas de la pared, alguien podía transportar a todos los presentes en esta sala a una de las otras nueve cámaras del portal de las bóvedas de la Abominación.



Mayordomo

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

El ritual *despertar portal* necesario para reactivar este *círculo de teletransporte* está registrado en un folio en el área **C35**. Sin embargo, cada círculo de teletransporte vinculado debe reactivarse individualmente con este ritual antes de que puedan utilizarse; por lo tanto, los héroes deben viajar físicamente a cada cámara del portal que quieran conectar a la red. Las otras cámaras del portal en las bóvedas de la Abominación se encuentran en las áreas **C16**, **D5**, **E18**, **F13**, **G2**, **H33**, **C35**, **I59** y **J5**.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por reactivar este portal.



## B18. ATARAZANA EN RUINAS

En el extremo norte de esta pequeña cueva se abre la entrada a una caverna inundada y pantanosa. Unos cuantos botes de remos en ruinas yacen amontonados en el suelo de esta caverna, esparcidos junto a bobinas de cuerda enredadas. Del techo cuelgan restos de un sistema de poleas.

Cuando los sirvientes de Belcorra seguían vivos, utilizaban esta zona para trasladar los suministros desde el cobertizo para botes (área **A16**) utilizando un sistema de poleas para transportar una plataforma flotante entre aquí y el muelle, pero ese equipo se estropeó hace tiempo.

Varias franjas de tierra removida ensucian el suelo fangoso entre esta caverna y la caverna inundada del norte, como si las hubiera dejado el movimiento de una gran criatura serpentina. Un héroe que Investigue las huellas y tenga éxito en una prueba de Arcanos CD 18 para Recordar conocimiento se da cuenta de que fueron dejadas por un draco (en caso de éxito crítico, el héroe sabe que se trata de un draco fluvial).

## B19. CAVERNA INUNDADA

BAJA 2

Marañas de raíces cuelgan del techo bajo esta caverna inundada, a apenas 3 pies (90 cm) por encima del agua turbia.

Durante el día, la luz del sol se filtra en esta caverna desde una salida al noroeste, pero incluso en los raros días soleados, el muelle que sobresale en el área **A17** y las raíces colgantes mantienen esta sala en penumbra. El agua de la caverna tiene una profundidad media de 10 pies (3 m).

**Criaturas:** una draco fluvial llamada Freznelkesh lleva casi dos años habitando esta caverna. Tiene cuidado de limitar su caza a Marismaniebla, por lo que nadie en Otari sabe de su existencia. Estaba cazando cuando los ladrones de *El rincón del ladrón* pasaron por allí, pero regresó poco después y les cortó la ruta de escape (lo que provocó su eventual captura por los morlocks).

Es probable que Freznelkesh esté durmiendo en el agua en medio de la caverna y se despierte rápidamente si oye el chapoteo de posible comida nadando por encima. Si sus Puntos de Golpe quedan reducidos a menos de 10, huye y no regresa durante unos días. Persigue a los enemigos que huyen hacia el área **B18** o hacia el pantano, pero descubrió por las malas el peligroso moho del área **B20** y no perseguirá a sus presas potenciales hasta allí.



## FREZNELKESH

## CRÍATURA 3

Draco fluvial (*Bestiario*, pág. 101)

**Iniciativa** Sigilo +9

**Tesoro:** la draco fluvial esconde el tesoro que ha reunido en un cofre entre una maraña de raíces en el callejón sin salida del suroeste. Se puede encontrar el cofre entre las raíces con una prueba de Percepción CD 16 con éxito mientras se Busca. El tesoro de la draco consiste en 36 po, un *hacha de represalia*, un *orientador* y una *varita de proyectil mágico* (1.<sup>er</sup>).

## B20. PLAYA DEL MOHO

Un grueso nudo de raíces cuelga del techo de la caverna sobre una playa de barro. Unas escaleras de piedra suben desde la playa hacia el norte.

**Peligro:** la casilla inmediatamente al sur de la parte inferior de las escaleras, marcada con un cuadro blanco punteado en el mapa, parece contener sólo raíces mohosas, pero se trata de moho marrón.

## MOHO MARRÓN

## PELIGRO 2

*Guía de Dirección del juego*, pág. 77

**Sigilo** CD 21 (entrenado)

## B21. VÍA PROCESIONAL

Este largo pasillo de 10 pies (3 m) de ancho tiene un techo abovedado que se arquea hasta una docena de pies (3,6 m) de altura. Tres soportes metálicos rotos cuelgan del techo; uno al sur, otro al norte y otro en el centro, aunque no está claro qué sostienen las estructuras. El suelo está cubierto de trozos de madera podrida y metal retorcido. Al norte, una pálida luz verde brilla en torno al marco de una puerta cerrada.

Las estructuras vacías del techo solían contener pequeñas balistas giratorias que funcionaban como trampas, pero los morlocks se han llevado los componentes. Sólo quedan los desperdicios que los morlocks consideraron que carecían de valor.

La puerta secreta que lleva al área B6 está excepcionalmente bien escondida desde este lado, sus juntas son grietas casi invisibles en la piedra. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 28 mientras Busca en este pasillo la descubre.

La luz verde que brilla a través del marco de la puerta del área B28 es una prueba del espíritu inquieto de Otari. Los morlocks no se acercan a esta luz, ya que creen que es una señal de la ira de la Reina Fantasma.

## B22. TALLER

## SEVERA 2

Tira una prueba secreta de Percepción CD 10 por cada héroe antes de entrar en esta habitación para oír un sonido metálico y de madera astillándose. Un héroe que escuche específicamente antes de entrar oye automáticamente el sonido.

Esta larga sala huele a óxido y suciedad. Bobinas de cuerda deshilachadas, fragmentos de metal, montones de muebles astillados, pedazos de armas y armaduras y otros trozos de basura se amontonan a lo largo de las paredes de la sala. Una fragua apagada y fría se encuentra en un hueco al oeste. Al norte, varias vigas pesadas están encajadas contra una puerta para mantenerla cerrada.

Quitar las vigas que bloquean la puerta del área B24 es una actividad de 3 asaltos bastante sencilla.

**Criaturas:** dos morlocks ingenieros de la Reina Fantasma se afanan en montar un par de balistas rotas. Aunque los morlocks tienen la habilidad de reconstruir los dispositivos, siguen incorporando dudosas mejoras que requieren que reinicen sus reparaciones. Los ingenieros no tardan en darse cuenta de que pueden entregar a los intrusos para calmar la frustración de Graulgust por su lentitud. Prefieren utilizar sus lanzadores de chatarra a distancia durante todo el tiempo que puedan.

Los morlocks hacen todo lo posible por capturar a los héroes con vida; si lo consiguen, confiscan el equipo de los héroes y los arrojan con los ladrones en el área B24 hasta que Graulgust les diga qué hacer con ellos. La oferta de Graulgust a los héroes se describe en el área B12.

## MORLOCKS INGENIEROS (2)

## CRÍATURA 3

Página 241

**Iniciativa** Percepción +8

## B23. POZO

El aire aquí es fresco y húmedo. Un pequeño pozo de piedra se encuentra al este. Armaduras, armas y herramientas yacen en montones en el norte.

Este pozo desciende 40 pies (12 m) hasta un gran estanque de agua en un depósito natural en el área C40 más abajo. Cualquiera que se incline sobre el pozo puede hacer una prueba de Percepción CD 15 para escuchar un extraño sonido que sube desde las profundidades: chapoteos combinados con lo que parece una pequeña multitud. Estos ruidos proceden del bocón barbotante que vive abajo, pero permanece fuera de la vista de cualquiera que se asome al pozo. La cuerda y el cubo que en su día se utilizaron para sacar el agua hace tiempo que desaparecieron, pero el soporte metálico del techo es lo suficientemente fuerte como para anclar una cuerda que sostenga a los héroes.

**Tesoro:** el montón de equipo pertenece a los prisioneros del área B24. Consiste en tres armaduras de cuero tachonado, dos estoques, un estoque roto, tres juegos de herramientas de ladrón, una *poción curativa menor* y 13 po.

## B24. PRISIÓN

Los huecos a lo largo de las paredes podrían haber sido alguna vez almacenes, pero los estantes de piedra están todos vacíos. La sala huele mal.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

El mal olor se debe al uso de la sala como prisión. De los cuatro ladrones que entraron en el dungeon desde *El rincón del ladrón*, sólo tres han sobrevivido: Gorul Veters, Shad Nunder y Ziskilly Theed (si necesitas estadísticas, utiliza las del preso de la página 237 de la *Guía de Dirección del juego*). Los tres están vestidos con harapos, sufren desnutrición y tienen miedo. Todos llevan un tatuaje de un pájaro en el hombro derecho que indica que pertenecen al Club de las águilas pescadoras (con una prueba de Sociedad CD 16 con éxito para Recordar conocimiento, un héroe identifica el significado del tatuaje).

Los ladrones cuentan el angustioso tiempo que han pasado como prisioneros de los morlocks si se les pregunta, y están ansiosos por que los saquen del dungeon. Aceptan agradecidos su equipo (del área **B23**) si se les ofrece, pero en realidad sólo quieren volver a Otari. Si los héroes los llevan a la superficie, los ladrones pueden volver a Otari por su cuenta; de lo contrario, es muy probable que les aguarde un destino funesto. Por otra parte, Yinyasmera paga bien por su rescate; consulta la Misión secundaria del área **A17** en la página 32 para más detalles.

## B25. SUMINISTROS DE LIMPIEZA

Los muros de esta sala están repletos de estanterías con herramientas para la limpieza o las reparaciones. Un bastón rematado en un adorno de plata se encuentra entre una maraña de fregonas, escobas y cubos.

El diablo del área **B27** acude a investigar cualquier ruido.

**Tesoro:** ninguna de estas herramientas es especialmente valiosa, pero basta con echar un breve vistazo para darse cuenta de que todas están limpias y en buen estado. El bastón esconde una hoja de plata; es un bastón estoque de plata de baja calidad (*Guía del jugador avanzada*, pág. 248). Cualquier intento de moverlo sin una prueba de Latrocínio CD 16 con éxito provoca que las otras herramientas caigan ruidosamente al suelo.

## B26. ALMACÉN DE RELOJERÍA

Un par de enormes objetos humanoides permanecen inertes en esta cámara, ambos cubiertos por una gruesa capa de polvo.

Estos dos asistentes de relojería ayudaron una vez a mantener este nivel, pero ambos están ahora rotos, sin ningún tipo de esperanza de reparación.

**Tesoro:** con una prueba de Artesanía o de Percepción CD 18 con éxito, un héroe identifica ocho piedras preciosas con un valor de 5 po cada una utilizadas como cojinetes en los mecanismos de relojería.

## B27. HABITACIÓN DE ZOZZLARIN

BAJA 2

Las paredes de esta habitación se pintaron, de forma burda y casi infantil, para representar un horrendo paisaje infernal de montañas en llamas, ciudades oxidadas y almas atormentadas.

**Criaturas:** Belcorra utilizó varios diablos vinculados como esbirros y guardianes, sobre todo en los niveles inferiores de las bóvedas de la Abominación. El menor de los dos diablos que asignó a los niveles superiores es un desafortunado zebub llamado Zozzlarin. Zozzlarin, un diablo regordete con cuerpo de mosca, está destinado a este nivel como conserje eterno. Por contrato, Zozzlarin tiene que pasar 18 horas al día en esta habitación, y ha hecho todo lo posible por pintar las paredes para que le recuerden a su hogar. Durante las otras 6 horas diarias,





## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

se ve obligado a salir al complejo circundante para limpiar y quitar el polvo. Gracias al cruel sentido del humor de Belcorra, Zozzlarin está obligado a pasar al menos 3 de esas horas limpiando con la lengua las polvorrientas paredes y suelos del dungeon, pero para el desesperado zebub, esta indignidad no es nada en comparación con el hecho de que se ha visto obligado a vivir aquí, en el Plano Material, durante mucho más tiempo del que requería su pacto original.

Como resultado, el frustrado Zozzlarin ataca a los héroes de inmediato; las condiciones de su encarcelamiento le permiten defender el dungeon de los intrusos de la superficie. Sin embargo, si sus Puntos de Golpe quedan reducidos a 10 o menos, el diablo suplica por su vida, ofreciendo compartir un «recuerdo especial» como recompensa.

Si los héroes aceptan, el zebub utiliza su aptitud ojo infernal para revelar un acontecimiento importante que presenció hace muchos años: La huida de Otari a través del dungeon para esconderse en el área B28. Zozzlarin desconoce el significado de este recuerdo, pero es el más reciente que tiene de otros habitantes de la superficie, por lo que supone que a los héroes les interesaría. Una prueba de Sociedad o de un Saber relevante CD 16 con éxito es suficiente para que un héroe reconozca al famoso aventurero, que se creía muerto hace tiempo en el enfrentamiento contra Belcorra.

### ZOZZLARIN

### CREATURA 3

Zebub macho (Bestiario 2, pág. 82)

**Iniciativa** Percepción +12

### B28. CUARTO DE BAÑO EMBRUVADO

Este lavabo de 10 pies cuadrados ( $1 m^2$ ) cuenta con una bañera de hierro al norte y una cómoda al suroeste. La pared norte brilla y resplandece con ondulantes franjas de una espeluznante luz verde.

Cuando Otari Ilvashti quedó atrapado en las bóvedas de la Abominación, hizo todo lo posible por encontrar una salida. Por desgracia, en aquel momento, muchos de los peligrosos esbirros de Belcorra aún custodiaban gran parte de este nivel. Llegó a esta sala sólo para desmayarse por sus heridas. Por suerte, la muerte de Belcorra había sumido el dungeon en el caos y nadie lo descubrió. Cuando Otari se despertó un tiempo después, ya sin estar al borde de la muerte por su terrible experiencia, salió sigilosamente de la habitación y se dirigió hacia el oeste a través del área B31 y finalmente al área B20, donde se enfrentó a un chuhu furioso y de gran tamaño. Descubrió la puerta secreta en el área B32 y huyó hacia el interior.

Cuando Otari finalmente murió en el área D18, su alma se convirtió en un fantasma y los tres lugares en los que se escondió durante sus últimos días se llenaron de ecos desesperados de su espíritu. Estos ecos proporcionan un rastro que conduce hasta sus restos.

Las energías fantasmales reaccionan a la presencia de los héroes. La primera vez que los héroes ven la energía resplandeciente, ésta forma unas letras para decir: «Yo era Otari... ¡Salvadme de las profundidades!». Un momento después, las

palabras se deslizan por la pared y forman una cinta de luz verde que reptá por el suelo como una serpiente a una velocidad de 20 pies ( $6 m$ ). Los héroes pueden seguir esta cinta, que sólo dura unos minutos, hasta el área B32, donde se desliza bajo la puerta secreta y se desvanece. La siguiente pista del camino de Otari se encuentra en el área C3.

Esta manifestación espectral puede aparecer una vez al día.

### B29. SALÓN DEL ODIO

### BAJA 2

Varias hornacinas amplias adornan las paredes de este pasillo en forma de 'L': Cada hornacina contiene un pequeño diorama de la misma ciudad enfrentándose a diferentes peligros: el ataque de un enorme monstruo con tentáculos, la invasión de un ejército de muertos vivientes, un gran incendio, un terremoto atronador y un tsunami devastador.

Cada una de las escenas de las hornacinas representa a la ciudad de Absalom en una fantasía diferente de la imaginación de Belcorra. Los dioramas de piedra están realizados con pequeñas ilusiones; el agua ondea, las llamas titilan, etc. Una pequeña *Luz sombría*, como si estuviera a kilómetros de distancia, aparece en el borde de cada escena. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Religión CD 16 mientras estudia el último diorama se fija en que los muertos vivientes se están levantando de las tumbas de Absalom mientras el rayo de la *Luz sombría* brilla sobre ellos.

**Peligros:** además de exponer algunas de sus fantasías sobre la destrucción de Absalom, Belcorra hizo que Volluk colocara varias trampas en la sala para castigar a los intrusos. Hay una trampa conectada a cada diorama (consulta el mapa de la página 36).

### CONDENAS DEL MAÑANA (5)

### PELIGRO 3

**MÁGICO** **TRAMPA**

**Sigilo** CD 20 (experto)

**Descripción** Los sonidos de la devastación surgen del diorama y un rayo de energía brillante sale del pequeño modelo de la *Luz sombría*.

**Inutilizar** Latrocino CD 20 (entrenado) para desactivar rápidamente la miniatura de la *Luz sombría* antes de que se active, o **Sigilo** CD 23 (entrenado) para moverse con lentitud por una trampa sin activarla.

**CA 21; Fort +15, Ref +8**

**Dureza 8; PG 56 (UR 28); Inmortalidades** daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades a objetos

**Rayo apocalíptico** **Desencadenante** Una criatura se acerca a menos de 10 pies ( $3 m$ ) de la parte trasera de la hornacina de un diorama; **Efecto** La trampa dispara un rayo apocalíptico a esa criatura.

**A distancia** rayo apocalíptico +16; **Daño** 2d10+13 de daño (daño por fuego de la ciudad en llamas [a], daño contundente del tsunami [b], daño sónico del terremoto [c], daño mental del monstruo [d] y daño negativo del levantamiento de los muertos vivientes [e]).

**Rearme** Cada trampa se rearma automáticamente pasada 1 hora.

## B30. SALA DE GUERRA

## SEVERA 2

Esta gran sala de techo bajo tiene una mesa en forma de cruz en el centro. Alrededor de la mesa hay diez sillas. Las paredes, los suelos y los techos de la sala están completamente cubiertos de gruesas capas de telarañas.

En esta sala, Belcorra celebraba reuniones con sus más valiosos asesores, esbirros y aliados conjurados, normalmente para planificar sus nunca llevados a cabo, pero sí imaginados, asaltos a Absalom. La mesa del centro muestra un mapa ilusorio de la ciudad de Absalom tal y como era hace cientos

de años, durante la vida de Belcorra, para ayudarle en sus planes, pero las telarañas de esta sala ocultan esta ilusión.

**Criaturas:** hace varios años, un tejeterror llamado Mimnivix entró en el dungeon desde el pantano y llegó a esta sala. Encontró la ciudad ilusoria una delicia y se creyó el «rey de la ciudad fantasma», haciendo de la sala su guarida. Después de que una trampa en la sala exterior lo dañara, Mimnivix se ha acostumbrado a trepar por los tramos superiores de la sala para evitar ponerse delante de las trampas cuando va y viene en sus viajes de caza, que programa para las horas en las que la draco fluvial está fuera de su guarida en el área B19.

Cuando los héroes llegan por primera vez, el tejeterror está en cuclillas encima de la mesa, deleitándose con otro examen de su ciudad cubierta de telarañas. Se levanta al ver a los héroes y, en aklo, les saluda y ordena: «¡Inclinaos ante el rey de la ciudad fantasma y presentad vuestras ofrendas!». El enorme ego de Mimnivix le hace esperar que cualquier visitante sea un suplicante potencial que le trae regalos y, si los héroes no le ofrecen regalos (de cualquier tipo), sisea con frustración y ataca. Si los héroes lo hacen, Mimnivix se sorprende tanto de su propia autoridad que se queda un momento en silencio. Pide a los héroes que le hagan más ofrendas, que pulan sus garras, etc., hasta que se cansa de su deferencia y los ataca. Llama a sus esbirros arañas oníricas ocultos para que tiendan una emboscada a los héroes y hace todo lo posible por atraerlos a una de sus dos trampas de telaraña. Mimnivix lucha a muerte.

### MIMNIVIX

Tejeterror macho (*Bestiario*, pág. 316)

**Iniciativa** Percepción +10

### CRIATURA 3



### ARAÑAS ONÍRICAS (2)

*Bestiario* 2, pág. 18

**Iniciativa** Sigilo +7

### CRIATURA 0

**Peligros:** Mimnivix ha colocado dos horcas de tejeterror en la sala, como se indica con una «T» en el mapa.

### HORCAS DE TEJETERROR (2)

*Bestiario*, pág. 316

**Sigilo** CD 22

### PELIGRO 2

**Tesoro:** el tejeterror ha reunido un alijo bastante grande de «tesoros» que guarda en un fardo de telarañas fijado bajo la mesa. La mayoría de estos objetos son baratijas sin valor que apelan a su extraño sentido de la estética, como pulcras conchas marinas, puntas de flecha oxidadas, rocas brillantes o trozos de cristal desgastados por el oleaje. Entre todo el revoltijo hay cinco *balas de honda brillantes*, un *collar de bolas de fuego tipo I* y un *ópalo hipnotizador*. El alijo es visible para cualquiera que mire debajo de la mesa, ya que las balas mágicas de la honda brillan débilmente a través de la telaraña que las sujetaba.



## B31. SALA DE RECEPCIÓN

BAJA 2

Una mesa en ruinas y varias sillas destruidas yacen en un montón en el centro de esta sala, junto con varios huesos grandes.

Si los héroes están siguiendo el rastro fantasmal que dejó Otari desde el área B28, verán que este rastro baila y parpadea alrededor del centro de la sala, donde el esqueleto de un minotauro está enredado con los muebles en ruinas. Otari se encontró con el guardián aquí y lo mató antes de seguir adelante. Por desgracia, la influencia nigromántica de la *Luz sombría* ha animado estos restos.

**Criaturas:** cuando los héroes entran en la sala, los huesos se estremecen y se juntan. Esto dura 1 asalto, por lo que los personajes rápidos pueden salir de la sala antes de que los huesos se recompongan, momento en el que vuelven a caer en su sitio. Si el esqueleto del minotauro se reconstruye por completo, saca su guja oxidada de los restos y lucha hasta ser destruido, pero no persigue a los enemigos más allá de esta sala.

## GIGANTE ESQUELÉTICO

CRÍATURA 3

*Bestario*, pág. 163

**Iniciativa** Percepción +7

## B32. ESCALERA SECRETA

Los héroes pueden detectar la puerta secreta en la parte superior de estas escaleras con una prueba de Percepción CD 18 con éxito. La puerta secreta se abre cuando se empuja el escalón superior de una manera determinada. Las escaleras que hay tras la puerta secreta conducen al área C10.

## B33. SALA DE CASTIGO

Varios instrumentos de tortura rotos yacen en montones medio derrumbados en el suelo de esta sala. Al norte se encuentra un potro de tortura en ruinas, mientras que al sur una picota yace caída en el suelo. Hay esparcidos látigos deshilachados y podridos, pinzas y cadenas oxidadas y otros instrumentos en estantes tambaleantes.

Belcorra utilizaba esta sala para castigar a los sirvientes insolentes o cuando se aburría y necesitaba algo con lo que distraerse. No queda mucho aquí que pueda usarse, pero un héroe que Busque en esta sala y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 encuentra la puerta secreta al sur, que se abre cuando se tira con fuerza de una anilla oxidada en la pared.

## B34. ASCENSOR HACIA ABAJO

Un héroe que Busque en este callejón sin salida descubre la puerta secreta con una prueba de Percepción CD 18 con éxito. Dos piedras del muro, empujadas al unísono, hacen que se abra.

Esta habitación sencilla y circular está vacía. Una sola imagen de una calavera cubierta de musgo adorna la pared oriental.

El suelo de esta sala es un ascensor mágico que conecta con el área C22 de abajo. Si una criatura toca la imagen de la calavera cubierta de musgo (símbolo de Nhimbaloth) mientras la puerta secreta está cerrada, el suelo desciende lentamente 30 pies (9 m) entre chirridos. Las puertas se abren hacia el norte y el sur deslizándose hacia arriba.

Si la puerta secreta se abre mientras el ascensor está en el área C22, esta sala es un pozo de 30 pies (9 m) de profundidad.

## B35. SÓTANO DE LA LUZ SOMBRÍA

Si los héroes consiguen entrar en esta sala antes de que la *Luz Sombría* se active al principio de este capítulo, entonces el artefacto ya está activado; no hay ninguna cinta de energía fantasmal presente en este momento y deberías modificar el siguiente texto para leer en voz alta en consecuencia. Después de que la *Luz sombría* se active, necesita recargarse, por lo que la cinta de energía regresa.

Los muros de esta sala circular son lisos y grises. Una cinta de luz de color azul pálido se enrolla y se desliza por el aire, conectando el suelo en el centro de la habitación con el techo a 15 pies (4,5 m) de altura. Los puntos en los que esta luz entra en contacto la piedra de arriba y de abajo echan humo y se retuerzan, como si la propia piedra sufriera una infección. Los restos disecados de un enorme gusano yacen desplomados alrededor de la cinta, formando una media luna de carne púrpura arrugada y hecha jirones.

Una de las mascotas favoritas de Belcorra vivía en esta sala: un gusano púrpura que ella transportó hasta la cámara desde las Tierras Oscuras. A pesar de todo el poder bestial de la criatura, dependía totalmente de Belcorra para su sustento, dado que los muros de la torre son indestructibles. Tras la muerte de Belcorra, el gusano murió de hambre.

La cinta de luz fantasmal es una manifestación del creciente poder de la *Luz Sombría*. Esta espeluznante luz se agita en una ráfaga de 5 pies (1,5 m) de diámetro en el centro de la sala. Cualquier criatura viva que termine su turno dentro de ella sufre 2d6 de daño negativo (salvación básica de Reflejos CD 16) y las criaturas muertas vivientes recuperan la misma cantidad de PG.

Mientras la *Luz sombría* permanezca activa, la luz sigue agitándose, pero si los héroes rescatan a Lasda Venkervale del área D9, se apaga.

**Tesoro:** un héroe que escarbe en el cadáver del gusano seco encontrará los restos de su última comida: un esqueleto de duergar que sigue agarrando un *martillo de guerra* +1 que no le ayudó a abrirse paso a cortes para escapar de las tripas del gusano.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

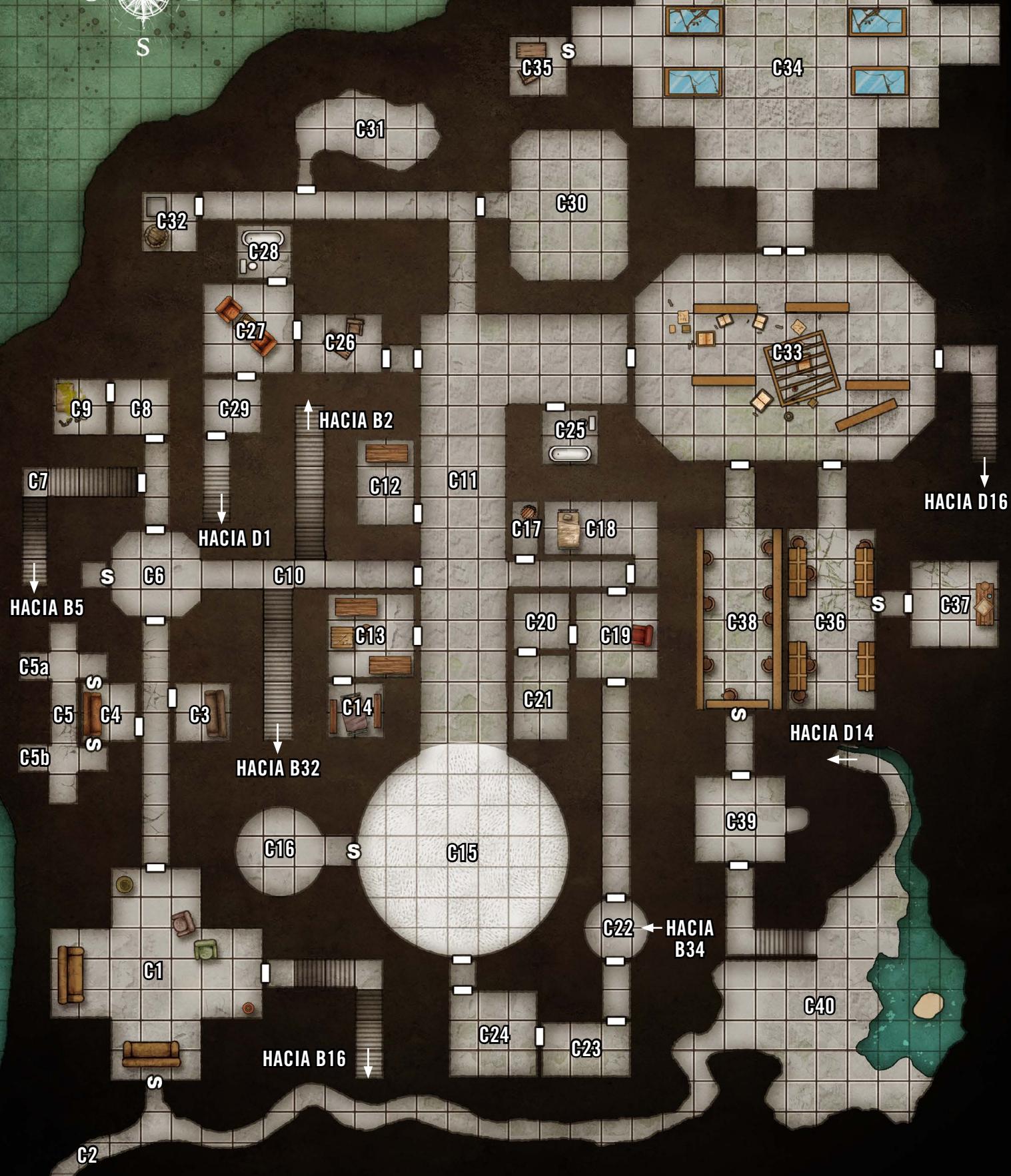
Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

NIVEL 3: BIBLIOTECA  
1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)





# CAPÍTULO 3: La secta de la Úlcera

El tercer nivel de las bóvedas de la Abominación fue en su día la extensa biblioteca de Belcorra y las salas relacionadas con la investigación. Los sirvientes y bibliotecarios que antaño trabajaban aquí se han convertido en peligrosas criaturas muertas vivientes.

## Características de la biblioteca

La biblioteca de Belcorra no está iluminada, salvo que se indique lo contrario. Los techos tienen una altura de 8 pies (2,4 m) en los pasillos y de 10 pies (3 m) en las habitaciones, aunque las salas y los pasillos más grandes tienen techos abovedados que se elevan hasta 12 pies (3,6 m) de altura. Las puertas son de madera y muchas están marcadas con señales (descritas en el área C11) para ayudar a los eruditos a encontrar el camino.

La secta de la Úlcera es la facción más extendida y activa de la biblioteca. Este fiel personal, que en sus orígenes eran un conjunto de bibliotecarios, conserjes y escribas, siguió trabajando obstinadamente tras la muerte de Belcorra, centrando sus investigaciones en encontrar una forma de devolver la vida a su líder. Cuando las reservas de alimentos se agotaron, en lugar de arriesgarse a alertar a la Guardia de la Rosa haciendo incursiones potencialmente públicas en la superficie,

los investigadores recurrieron al canibalismo. Después de todo, había muchos otros sirvientes de los que alimentarse en las convenientemente cercanas habitaciones de los sirvientes. La fiebre del gul se extendió rápidamente entre sus filas, pero los investigadores estaban tan obsesionados que apenas se percataron de ello. La investigación de los eruditos tiene ahora un sesgo claramente macabro: se dedican a reunir suficiente «carne ulcerosa» como para alimentar la resurrección completa de Belcorra. Por supuesto, el hecho de que el hambre de los guls les obligue con frecuencia a alimentarse de la carne que intentan recoger ha ralentizado su progreso, pero no ha frenado su entusiasmo.

El mapa del nivel de la biblioteca aparece en la página 54.

### C1. SALA DE LECTURA PARA VISITANTES TRIVIAL 3

Esta gran cámara en forma de cruz contiene varios sofás largos; los cojines de cuero que antes los decoraban ahora están agrietados debido al paso del tiempo. Las plantas muertas yacen desplomadas en jardineras a lo largo de las paredes y una fuente larga y seca que representa un faro se encuentra en el centro de la sala.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

Belcorra no permitía visitas en su biblioteca, excepto en esta sala y en las salas de lectura del norte. Un bibliotecario traía los textos para que los visitantes los leyeren cómodamente. La fuente y las plantas de este lugar se secan hace ya mucho tiempo.

Las escaleras más allá de la puerta este conducen al área **B16**.

Los héroes pueden descubrir la puerta secreta al sur con una prueba de Percepción CD 27 con éxito. Está oculta detrás de un pesado sofá.

**Criaturas:** una única criatura muerta viviente habita aquí. Augrael es un morlock gul exiliado por sus parientes vivos entre los morlocks de la Reina Fantasma de los niveles superiores, al igual que es vilipendiado por los guls de la secta de la Úlcera que ocupan este nivel. Como no se ha impregnado de la malicia o el fervor de ninguno de los dos grupos, Augrael es bastante tranquilo y sosegado. Cuando los héroes llegan, los saluda cordialmente, pero con cautela.

Augrael sólo quiere habitar en estos dungeons, leyendo y alimentándose de carne de muerto viviente, ya que no le gusta el sabor de la carne que estaba viva. Tiene vagos recuerdos de cómo él y los otros morlocks de la Reina Fantasma subieron desde las profundidades y lucharon contra los guls, ya que la fiebre del gul que contrajo fragmentó sus recuerdos. Conoce la disposición aproximada de las zonas **C1, C6, C10, C11, C15** y **C33**, ya que sus recuerdos de estas salas son más recientes.

La actitud inicial de Augrael hacia los héroes es indiferente, pero se vuelve amistoso si los héroes demuestran que el principal rival de Augrael entre los morlocks, Graulgust, está muerto. Los héroes pueden convencer a Augrael de que les acompañe con una prueba de Diplomacia CD 20 con éxito para Pedirle ayuda (durante 1 día con un éxito; 1 semana con un éxito crítico) o con una prueba de Intimidación CD 20 con éxito para Obligarlo (durante 1 día con un éxito; Augrael ataca con furia en caso de fallo crítico). No abandonará este nivel bajo ninguna circunstancia. La propensión de Augrael a atiborrarse de guls a los que los héroes derrotan es tan desagradable como macabra.

## AUGRAEL

ÚNICO CN MEDIANO GUL MUERTO VIVIENTE

Morlock gul varón exiliado (*Bestiario 2*, pág. 203, *Bestiario*, pág. 203)

**Percepción** +8; visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, común, infracomún, necril

**Habilidades** Acrobacias +8, Artesanía +9 (sólo Reparar), Atletismo +9 (+12 para Trepar), Ocultismo +10, Sigilo +10

**Fue** +4, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +1

**Ceguera ante la luz**

## CRÍATURA 3



**CA** 18; **Fort** +8, **Ref** +12, **Vol** +10

**PG** 48, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

**Velocidad** 30 pies (9 m), excavar 5 pies (1,5 m), trepar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +12, **Daño** 1d8+7 perforante más fiebre del gul y parálisis

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +12 (ágil), **Daño** 1d6+7 cortante más parálisis

**Consumir carne** ♦ (manipular) **Requisitos**

Augrael se encuentra junto al cadáver de una criatura muerta viviente que fue destruida durante la última hora; **Efecto** Augrael devora un trozo de la criatura muerta viviente destruida y recupera 2d6 Puntos de Golpe. Sólo puede recuperar Puntos de Golpe de cada cadáver una vez.

**Fiebre del gul** (enfermedad) Tirada de Salvación Fortaleza CD 20; **Fase 1** el portador no sufre efectos negativos (1 día); **Fase 2** 2d6 de daño negativo y recupera la mitad de Puntos de Golpe de todas las curaciones (1 día);

**Fase 3** como la fase 2 (1 día); **Fase 4** 2d6 de daño negativo y no obtiene ningún beneficio de la curación (1 día); **Fase 5** como la fase 4 (1 día); **Fase 6** muere y resucita como un gul la siguiente medianoche

**Parálisis** (incapacitación, nigromancia, ocultismo) Cualquier criatura viva que no sea un elfo y que resulte acertada por el ataque de un gul debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 o quedar paralizada. Puede hacer una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos y la CD se reduce acumulativamente en 1 en cada salvación.

**Ataque furtivo** Augrael infinge 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

**Salto veloz** ♦ Augrael salta hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no provoca reacciones.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por ganarse a Augrael como aliado.

## C2. TÚNEL HACIA OTARI

El gusano púrpura mascota de Belcorra excavó este largo túnel para los visitantes que no querían viajar por tierra. El pasaje lleva bajo Marismaniebla hasta las madrigueras de los kóbolds Escamas de piedra bajo Otari (que conectan con otros pasajes de las Tierras Oscuras). Si has dirigido la aventura *Amenaza bajo Otari* en la *Caja de iniciación de Pathfinder*, este pasaje conecta con el área 15 bajo la Lonja de Otari.

La puerta secreta al área **C1** es más fácil de encontrar desde este lado: es una sección lisa de un pasaje natural. Un héroe puede identificarla con una prueba de Percepción CD 16 con éxito.

## C3. SALA DE LECTURA EMBRUVJADA

Las grietas que rodean el borde de esta puerta brillan débilmente con una luz verdosa, como la puerta al área **B28**.



Un antiguo y andrajoso sofá descansa contra la pared este de esta sala. La pared sur brilla con una extraña luz verde.

Esta sala de lectura privada fue la segunda habitación en la que Otari Ilvashti se refugió en sus desesperados últimos días. Al igual que en el área **B28**, la energía de su fantasma persiste aquí. Cuando los héroes entran en esta sala, la luz verde forma el mensaje: «Belcorra cayó a manos de la Guardia de la Rosa, pero nunca supimos de estas bóvedas inferiores...».

Un momento después, las palabras se deslizan por la pared y se alejan. Si los héroes la siguen, la cinta se arrastra hasta el área **C6** y cruza las escaleras del área **C10**. Aquí, la cinta sube vacilante la escalera del norte, sólo para dar la vuelta y deslizarse rápidamente hacia el este. La luz fantasmal entra en el área **C11**, gira hacia **C33** y luego atraviesa la puerta del este y baja las escaleras antes de desvanecerse. Los héroes pueden recoger la última pista del camino de Otari en el área **D16**.

Esta manifestación espectral puede aparecer una vez al día.

## C4. SALA DE LECTURA NO TAN PRIVADA

BAJA 3

En la pared oeste de esta sala hay un antiguo sofá con la funda rota y el relleno y los muelles al descubierto.

Esta sala de lectura contiene mucho más de lo que parece. Unas puertas secretas en las paredes norte y sur (cuálquiera de ellas puede encontrarse con una prueba de Percepción CD 23 con éxito) dan a un pasillo oculto alrededor de la sala (área **C5**). Una búsqueda en la pared sobre el sofá (y otra prueba de Percepción CD 23 con éxito) revela una mirilla oculta en esta sala. Si Belcorra consideraba que un visitante era demasiado peligroso, sus fuerzas lo emboscaban y se lo llevaban a través de un *círculo de teletransporte* en el área **C5b** para que quedara encarcelado en el área **D11**.

**Peligro:** la última víctima de esta sala, un espía de Absalom cuya inteligencia ya había llamado la atención de la Guardia de la Rosa sobre las actividades de Belcorra, encontró la muerte aquí. Cuando opuso resistencia y Belcorra trató de someterlo, lo mató por accidente. El espíritu del espía paranoico perdura.

## MURO DE VIGILANCIA

PELIGRO 4

APARICIÓN COMPLEJO

**Sigilo** +12 (experto)

**Descripción** Una abrumadora sensación de ser observado surge en las mentes de los presentes un instante antes de que un inquietante ojo rojo se abra en la pared occidental.

**Inutilizar** Engaño CD 22 (entrenado) para parecer poco interesante para el ojo vigilante (y así ser ignorado por él) o Religión CD 22 (entrenado) para protegerse de ser visto o afectado por el ojo

**CA 21; Fort +14, Ref +8, Vol +8**

**Dureza 12; PG 50 (UR 25); Inmunidades** daño de precisión, golpes críticos, inmunidades a objetos; **Debilidades** positivo 5

**Alguien observa** ↗ (emoción, encantamiento, mental, miedo) Desencadenante Una criatura viva permanece en el área **C4** durante al menos 1 asalto; **Efecto** Una abrumadora oleada de paranoíta llena el área **C4**. Cada criatura en la sala debe hacer una salvación de Voluntad CD 25, siguiendo los resultados a continuación. Un espeluznante ojo rojo se abre entonces en el centro de la pared occidental, registra la habitación y la aparición tira iniciativa.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.

**Éxito** La criatura queda asustada 1 y siente que alguien o algo la observa durante el tiempo que permanezca asustada.

**Fallo** La criatura queda asustada 2 y no trata a nadie como aliado mientras siga asustada.

**Fallo crítico** La criatura queda asustada 3 y confusa mientras siga asustada.

## SINOPSIS DEL CAPÍTULO 3

La extensa biblioteca de Belcorra ha pasado de ser un almacén de conocimientos nigrománticos a convertirse en la fortaleza de una secta de guls. Los héroes no sólo pueden eliminar esta malvada secta, sino también descubrir información importante sobre los intereses y planes de Belcorra.

**Pistas ambientales:** aire cargado, estanterías amenazantes, herramientas y muebles estropeados, libros en pilas desordenadas, moho, olor como de algo podrido en un rincón oculto, polvo, sonidos de pasar página.

## TESORO DEL CAPÍTULO 3

Los objetos permanentes y consumibles disponibles como tesoros en el capítulo 3 son los siguientes.

- anillo de ventrilocuo
- antorcha siempre ardiente
- bastón de nigromancia
- camisote de malla +1
- elixir del escéptico moderado (pág. 221)
- hachuela de plata de baja calidad +1
- infusión del bravo menor
- los juncos susurrantes (pág. 215)
- ocular del artesano
- pergamo de hipercognición
- pergamo de remendar
- pico de golpe +1
- poción curativa menor
- poción de piel robliza
- varita de apagar (*Guía del jugador avanzada*, pág. 214)

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

**Rutina** (1 acción) El ojo mira a su alrededor y aquellos que puede ver (ya sea en el área **C4** o fuera de ella) sufren 4d6 de daño mental (salvación de Voluntad básica CD 21) mientras el miedo de ser observado imparte ondas de dolor. Una criatura que sufre daño mental por este efecto no reduce su valor de asustado al final de su siguiente turno.

**Rearme** La aparición se vuelve inactiva al final de cualquier asalto en el que no haya criaturas asustadas que pueda ver. Permanece inactiva durante 1 hora, tras la cual se rearma.

## C5. SALA DE ESPIONAJE

Esta sala plana y angulosa tiene cuatro nichos. Cada nicho occidental tiene un círculo plateado de runas incrustadas en el suelo. Una mirilla en la pared oriental permite observar la sala desde el otro lado.

Además de ofrecerle a Belcorra un lugar desde el que espantar a los visitantes en la zona **C4**, los nichos occidentales formaban una estación de teletransporte limitado e independiente de las cámaras del portal. En la actualidad, ninguno de los dos nichos está activo.

El nicho del noroeste (área **C5a**) antes teletransportaba a quien entraba en ella al nicho oculto del área **A4** y viceversa. Como esa sala fue despojada de plata y saqueada hace tiempo por un decidido cazador de tesoros, no se puede ser restaurar. El nicho del suroeste (área **C5b**) teletransportaba a cualquiera que entrara en él a la jaula revestida de plata del área **D11**. Se trata de un teletransporte unidireccional utilizado para capturar prisioneros. Este *círculo de teletransporte* se puede reactivar mediante el ritual *despertar portal* que se encuentra en el área **C35**, siempre y cuando el ritual se realice en ambos extremos (es decir, aquí y en el área **D11**).

Ambas puertas secretas son evidentes desde este lado.

## C6. SALA DE GUARDIA

BAJA 3

Unas espesas nubes de niebla blanca llenan por completo esta sala, lo que hace difícil distinguir cualquier detalle.

La criatura que habita aquí genera esta niebla. La puerta secreta en la pared oeste se puede descubrir con una prueba de Percepción CD 18 con éxito.

**Criaturas:** Belcorra originalmente vinculó a un trío de espeluznantes elementales de agua octopédicos llamados acechadores de la niebla en esta habitación para que sirvieran de guardianes. Otari mató a dos de ellos hace años, pero queda uno. El monstruo puede ver a través de la niebla que genera con facilidad y en cuanto identifica a los intrusos, solidifica la niebla y pasa al ataque, luchando hasta ser destruido. Persigue a los enemigos que huyen, pero no pierde de vista esta sala.

## ACECHADOR DE NIEBLA

Bestiario 2, pág. 112

**Iniciativa** Percepción +13

## CRÍATURA 4

**Tesoro:** el nicho secreto al oeste sirvió una vez como almacén de suministros de emergencia para los guardias de esta planta. La mayor parte de los suministros fueron saqueados durante el caos que siguió a la muerte de Belcorra, pero aún quedan algunos objetos útiles, como un elixir del escéptico moderado (página 214), dos infusiones del bravo menores, dos pociones *curativas menores* y una *poción de piel robliza*.

## C7. ESCALERAS ARRIBA

Estas escaleras ascienden al área **B5**.

## C8. PUESTO DE KORLOK

MODERADA 3

Las paredes de esta sala vacía están decoradas con cientos y cientos de pequeñas marcas, como si alguien hubiera estado contando los días durante años. En la pared del noroeste hay una puerta de hierro con una ventana con rejas, con un candado grande, abierto, que cuelga del pestillo de la puerta.

**Criaturas:** el segundo de los dos diablos que Belcorra apostó en los niveles superiores de las bóvedas de la Abominación monta guardia aquí. El barbazu Korlok se toma su trabajo al pie de la letra y, aunque no ha recibido ninguna orden de Belcorra en los últimos siglos, ha permanecido aquí pacientemente cumpliendo su última orden de «espera aquí y no dejes salir a nadie hasta que venga a por ti».

Nunca lo hizo.

Éste no es el puesto más largo en el que Korlok ha servido, pero ya está empezando a agotar su paciencia. Si los héroes entran en la sala, se pone en posición firme y, con voz ligeramente aburrida, les informa de que, como intrusos, están arrestados y deben entregar su equipo antes de entrar en la prisión contigua. Lucha a muerte si se le ataca o si algún héroe intenta salir (esto le da una excusa para abandonar la sala).

## KORLOK

Barbazu macho (Bestiario, pág. 85)

**Iniciativa** Percepción +13

## CRÍATURA 5

**Misión secundaria:** el demonio es paciente y está dispuesto a hablar con los héroes durante unos minutos si lo desean. Su actitud inicial hacia los héroes es indiferente, pero si pueden mejorar esta actitud (muy probablemente con una prueba de Diplomacia CD 21 con éxito para Causar impresión, pero podrías decidir que con cualquier otra prueba, como una prueba de Engaño para Imitar o Mentir, también apaciguan a Korlok), Korlok admite su frustración. Sabe que Belcorra está muerta, pero sin acceso a su contrato, no puede estudiarlo para encontrar algún vacío. Sugiere un intercambio: dejará ir a los héroes sólo esta vez, pero la próxima vez que vuelvan, los arrestará si no le traen su contrato. No está seguro de dónde está guardado el documento, pero sospecha que está escondido en algún lugar de la biblioteca.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

Si los héroes le traen el contrato, Korlok lo estudia y descubre que su servicio debía terminar si pasaban 99 semanas y 99 días sin una nueva orden de Belcorra. Antes de desaparecer de vuelta al Infierno, el diablo agradecido explica que conoce a otros diablos en las bóvedas de la Abominación: un conserje zebub en el nivel superior y un diablo de los contratos llamado Urevian en un nivel inferior (página 134). Korlok no siente más que desprecio por el zebub, pero dice que Urevian es astuto, aunque es conocido por cumplir su palabra.

### C9. PRISIÓN

Un orinal volcado yace junto a una mancha rectangular de hongos que podría haber sido un colchón en la esquina de esta habitación. Hay un esqueleto apenas visible en el interior del hongo.

El esqueleto es todo lo que queda del primer cocinero de Belcorra, un desafortunado hombre que tuvo la desgracia de condimentar demasiado una comida. Tal vez debido a algún efecto persistente del espíritu del meticuloso chef, el hongo que hay aquí no sólo es comestible, sino también bastante sabroso.

### C10. ESCALERAS GEMELAS

Este pasillo es un rellano para dos escaleras: una que lleva al área B2 en el norte y otra que lleva al área B32 en el sur. Hay madera astillada y podrida esparcida por este pasillo, que dejaron los morlock durante su huida de este nivel.

### C11. BIBLIOTECA PRINCIPAL

MODERADA 3

Cientos de estanterías de piedra están talladas en las paredes de este pasillo de 15 pies (4,5 m) de ancho. Aunque hay muchos huecos en la colección, queda una cantidad asombrosa de libros, pergaminos y folios. Sobre varias de las puertas de este pasillo cuelgan carteles. Un tenue resplandor azul parpadea bajo un cartel al sur.

Los libros que se guardan aquí abarcan una amplia gama de temas y la secta de la Úlcera mantiene las pilas organizadas. Un héroe que se dé el lujo de dedicarse a estos tomos durante 8 horas descubre la organización de la biblioteca y obtiene un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Recordar conocimiento sobre historia regional, temas arcanos o temas ocultistas cuando utilice la actividad de exploración Investigar aquí.

Todos los carteles están escritos en infracomún. El que está sobre el área C15 al sur dice: «Sala de lectura». En los que están sobre las puertas más pequeñas se puede leer lo siguiente: el área C12 es el «Almacén de reparaciones», el área C13 es el «Estudio», el área C17 es «Seguridad» con una talla de una llama, el área C18 son

las «Dependencias personales», el área C19 es el «Despacho del escriba», el área C26 es el «Despacho de Belcorra», el pasillo que lleva de las áreas C30 a C32 es el «Ala norte» y el área C33 es la «Colección restringida».



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

**Criaturas:** cuatro guls vestidos con largas túnicas de color azul pálido trabajan aquí, se dedican tanto a montar guardia como a seleccionar o reunir libros para que los escribas o los líderes de la secta los usen o reparen conforme sea necesario. No atacan de inmediato a los héroes, pero se relamen ante la visión de sus carnes. Un gul pregunta al grupo si están aquí para «donar carne a la Úlcera», intentando averiguar si los héroes están dispuestos a ofrecer partes de su cuerpo para el trabajo en el área C34. Si un héroe es lo bastante imprudente como para aceptar, se espera que se corte un apéndice (un dedo de la mano, del pie o de la oreja es suficiente) y se lo ofrezca a los guls, que se escabullen al área C34 con la donación. Cualquier otro intento de interactuar con los guls los impacienta rápidamente y atacan. Estos guls luchan hasta ser destruidos.

Si una pelea aquí dura más de 4 asaltos o es inusualmente ruidosa, los guls del área C15 acuden a investigar.

## GULS (4)

Bestiario, pág. 204

**Iniciativa** Percepción +7

## CRÍATURA 1

**Misión secundaria:** un héroe que conozca a Morlibint de Historias extrañas en Otari (o cualquier héroe que haga una prueba de Sociedad CD 14 con éxito para Recordar conocimiento al ver estos libros) se da cuenta de que a Morlibint probablemente le interesaría mucho esta colección. Si un héroe le habla a Morlibint de la biblioteca que hay aquí, el mago le proporciona con entusiasmo una larga lista de títulos específicos, editoriales y temas generales que debe buscar en las estanterías. En la sección Tesoro de esta zona, junto con las de otras salas llenas de libros cercanas, se da una puntuación de Impedimento a la cantidad de libros que se pueden sacar y reunir para Morlibint. Un héroe que busque libros en una de estas salas puede hacer una prueba de Percepción CD 18 para clasificar los libros y, si tiene éxito, conseguir Impedimento 1 del total de Impedimento de libros disponibles en la sala (o Impedimento 2 en caso de éxito crítico). Morlibint paga 5 po por cada unidad de Impedimento que se le entregue.

**Tesoro:** los libros que se guardan aquí son de conocimiento general y, por lo tanto, son de poco interés para Morlibint; sólo hay Impedimento 2 en libros que reunir para él.

**Recompensa en PX:** si los héroes entregan al menos Impedimento 12 en libros a Morlibint, completan la misión secundaria. Pueden venderle más libros, si encuentran alguno.

## C12. MATERIALES DE REPARACIÓN

Los estantes en la pared de esta sala contienen estanterías de clasificación de hierro, tarros y todo tipo de herramientas de encuadernación.

**Tesoro:** esta sala contiene materiales de reparación para el mantenimiento de los libros. Todos son demasiado viejos

como para resultar útiles. Un héroe que Busque en esta sala descubre un *pergamino de hipercognición* y dos *pergaminos de remendar* de 2.º nivel.

## C13. ESTUDIO DEL BIBLIOTECARIO

**MODERADA 3**

La puerta de esta sala está cerrada desde el área C11 y la llave está en el interior. Un héroe puede Forzar la cerradura con tres pruebas de Latrocinio CD 20 con éxito o Abrirla por la fuerza con una prueba de Atletismo CD 20 con éxito, pero una prueba de Atletismo fallido alerta al fantasma de la habitación.

Tres mesas de trabajo se alinean en las paredes de esta sala con un único taburete cerca de una de las mesas. Un esqueleto con una túnica de bibliotecario azul claro yace desplomado junto al taburete.

Aquí hay tres mesas de trabajo especializadas para encuadrinar libros, reparar páginas y preparar pergaminos, respectivamente. Las mesas y las herramientas son viejas y están inservibles.

**Criaturas:** el fantasma de la bibliotecaria Jarelle Kaldrian sigue rondando esta sala de trabajo. Jarelle no pudo escapar de los planes cada vez más horripilantes de los otros eruditos, así que se retiró a esta sala, cerró la puerta con llave y se bebió un frasco de arsénico (que se utilizaba para trabajar con las encuadernaciones de los libros) antes de que la devoraran viva. Murió rápidamente y en agonía, para resucitar poco después como un fantasma. Jarelle pasa el tiempo haciendo la pantomima del acto de reparar libros.

Jarelle desconfía de los héroes, pero no es inmediatamente hostil, a menos que muestren agresividad, aunque se enfada y ataca si hablan mal de Belcorra. Si los héroes eligen hablar con ella en lugar de luchar, pueden ver que parece atraída por sus herramientas y equipos, como si tuviera la compulsión de recrear el trabajo de su vida.

## JARELLE KALDRIAN

**CRÍATURA 5**

ÚNICO LM MEDIANO ESPÍRITU FANTASMA INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Humana bibliotecaria fantasma (Bestiario, pág. 165)

**Percepción** +12; visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, común, infracomún, necrilo

**Habilidades** Saber de bibliotecas +15, Sigilo +14

**Fue** -5, **Des** +5, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +0

**Ligado a una ubicación** (área C13)

**CA** 21; **Fort** +9, **Ref** +14, **Vol** +12

**PG** 48, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencia** todos los daños 5 (excepto fuerza, positivo o toque fantasmal; resistencia doble contra no mágico)

**Rejuvenecimiento** (divino, nigromancia) Eliminar las mesas y herramientas de esta sala permite a Jarelle pasar a la otra vida.

**Velocidad** volar 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mano fantasmal +14 (ágil, mágico, util), **Daño**

3d8 negativo



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

**Posesión maléfica** (divino, incapacidad, mental, nigromancia, posesión) Jarelle intenta poseer a una criatura corporal adyacente. Esto tiene el mismo efecto que el conjuro *posesión* (con una CD de conjuro de 22), excepto que como Jarelle no tiene un cuerpo físico, no se ve afectada por esa restricción del conjuro.

**Aliento envenenado** (divino, nigromancia, veneno) Jarelle exhala un cono de 15 pies (4,5 m) de niebla tóxica que infinge 5d6 de daño por veneno (salvación de Fortaleza básica CD 22; en caso de fallo crítico, el objetivo también queda debilitado 1 durante 24 horas). Despues no puede volver a usar Aliento envenenado hasta pasados 1d4 asaltos.

**Recompensa en PX:** si los héroes dan descanso al espíritu de Jarelle sin luchar contra ella, concédeles PX como si la hubieran derrotado en combate.

**Tesoro:** al registrar los restos de Jarelle, aparece la llave de la puerta del área C11, un *ocular del artesano* y un pisapapeles de oro con un valor de 10 po.

## C14. APOSENTOS DEL BIBLIOTECARIO

Una pequeña y estrecha cama está encajada de forma incómoda en esta habitación, ya que las paredes están abarrotadas de estanterías combadas.

Jarelle vivió aquí antes de quitarse la vida en la zona C13. Los libros que guardaba en esta estancia eran en su mayoría copias de otros que se encontraban en otros lugares de la biblioteca, pero ella los consideraba su colección privada.

**Tesoro:** aquí hay Impedimenta 2 en libros que reunir para Morlibint.

## C15. SALA DE LECTURA DE LA LUZ SOMBRÍA MODERADA 3

Las paredes de piedra lisa de esta cámara brillan por la humedad, a pesar de que el aire es seco y está algo cargado. Varios divanes bajos están dispuestos en círculo e intercalados con mesas bajas con algunos libros apilados y bocados de carne podrida. Una cinta retorcida de luz de color azul pálido se extiende entre el suelo vacío del centro de la sala y el techo, y de sus puntos de contacto brotan enredaderas de lo que parece tejido infectado en una espiral distorsionada a lo largo de unos metros.

Como en el área B35, la cinta de luz enfermiza es una manifestación del creciente poder de la *Luz sombría*. Esta sala sirvió otrora como sala de lectura para el personal de la biblioteca, así como un lugar donde podían evaluar directamente las energías de la *Luz sombría*. Esta espeluznante luz se agita en una explosión de 5 pies (1,5 m) de diámetro en el centro de la sala. Cualquier criatura viva que termine su turno en ella sufre 4d6 de daño negativo (salvación básica de Reflejos CD 18) y las criaturas no muertas recuperan la misma cantidad en Puntos de Golpe. Mientras la *Luz sombría* permanezca en un nivel bajo de activación, la cinta de

luz continúa agitándose, pero si los héroes rescatan a Lasda Venkervale de su cautiverio en el área D9, se apaga.

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 mientras Busca en esta sala, descubre la puerta secreta al área C16 en la pared curva del oeste.

**Criaturas:** hoy en día, los guls de la secta de la Úlcera se relajan aquí con libros y tentempiés. La carne de morlock madurada ha sido un elemento básico de su dieta últimamente, pero los guls y el sectario que los dirige deciden añadir carne de aventurero al menú en cuanto divisan a los héroes. Mientras luchan, cualquier gul cuyos Puntos de Golpe estén por debajo de la mitad se mueve hacia la cinta de luz para obtener algo de curación nigromántica, apartando a un gul rival del camino si es necesario.

## SECTORIO DE LA ÚLCERA

## CRÍATURA 3

POCO COMÚN CM MEDIANO GUL MUERTO VIVIENTE

Gul zelote (*Bestiario*, pág. 203)

**Percepción** +11; visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, común, infracomún, necril

**Habilidades** Acrobacias +9, Atletismo +10, Intimidación +10, Ocultismo +8, Religión +8, Sigilo +9

**Fue** +4, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +3

**Objetos** 2 trozos de carne descompuesta ensartados en un collar

**CA** 19; **Fort** +7, **Ref** +9, **Vol** +12

**PG** 45, curación negativa; **Inmunidad** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente

**Velocidad** 30 pies (9 m), excavar 5 pies (1,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** (mandíbulas) +12, **Daño** 1d8+6 perforante más fiebre del gul y parálisis

**Cuerpo a cuerpo** (garra) +12 (ágil), **Daño** 1d4+6 cortante más parálisis

**Conjuros de ocultismo preparados** CD 20, ataque +12; **2.º dañar, dolor fantasmal; 1.º orden imperiosa, rayo de debilitamiento, zarillos macabros; Trucos (2.º)** atontar, mano del mago, proyectil telecinético, toque gélido

**Consumir carne** (manipular) **Requisitos** El sectario de la Úlcera se encuentra junto al cadáver de una criatura que haya muerto en la última hora, o lleva un trozo de carne en descomposición especialmente preparado; **Efecto** El sectario de la Úlcera devora parte del cadáver o un trozo de la carne en descomposición y recupera Puntos de Golpe. Recupera 1d6 Puntos de Golpe por consumir la carne de una criatura que haya muerto en la última hora y 2d6 Puntos de Golpe por el trozo. El sectario puede recuperar Puntos de Golpe de un mismo cadáver sólo una vez.

**Fiebre del gul** (enfermedad) Tirada de salvación Fortaleza CD 20;

**Fase 1** el portador no sufre efectos negativos (1 día); **Fase 2** 2d6 de daño negativo y recupera la mitad de Puntos de Golpe de todas las curaciones (1 día); **Fase 3** como la fase 2 (1 día); **Fase 4** 2d6 de daño negativo y no obtiene ningún beneficio de la curación (1 día); **Fase 5** como la fase 4 (1 día); **Fase 6** muere y resucita como un gul la siguiente medianoche

**Parálisis** (incapacitación, nigromancia, ocultismo) Cualquier criatura viva que no sea un elfo y que resulte acertada por el ataque de un sectario de la Úlcera debe tener éxito en una salvación de

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

Fortaleza CD 20 o quedar paralizado. Puede hacer una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos y la CD se reduce acumulativamente en 1 en cada salvación.

**Salto veloz** El sectario salta hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no provoca reacciones.

## GULS (2)

Bestiario, pág. 204

Iniciativa Percepción +7

## CRÍATURA 1



## C16. CÁMARA DEL PORTAL DEL NIVEL TRES

Los muros de esta cámara circular están decorados con runas intrincadas y entrelazadas y formas talladas en lo más profundo de la piedra, llenas de metal plateado y mate. El suelo y el techo se han pulidos hasta quedar brillantes.

Esta sala contiene un *círculo de teletransporte* inactivo como el del área B17. Al igual que en esa sala, este círculo de teletransporte se debe reactivar con el ritual despertar portal en el área C35 antes de poderse utilizar.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por activar este portal.

## C17. SUMINISTROS CONTRA INCENDIOS

Varios cubos de arena y barriles grandes abarrotan este estrecho almacén. Hay un estuche simple de madera con la tapa cerrada pegado a la parte posterior de la puerta.

Los suministros que se guardan aquí sirven para apagar incendios, una amenaza importante en cualquier biblioteca. Los barriles antes contenían agua, pero ahora sólo contienen moho.

**Tesoro:** el estuche de la puerta está cerrado y contiene una *varita de apagar* (Guía del jugador avanzada, pág. 214).

## C18. CATRES TEMPORALES

BAJA 3

Hay tres camas sencillas apiladas torpemente contra la pared opuesta de esta habitación, lo que deja espacio para una única mesa baja con montones de trozos de carne y huesos malolientes.

Aunque la mayoría de los sirvientes que trabajaban en la biblioteca tenían sus dependencias en la parte superior, algunos necesitaban descansar durante los largos períodos de investigación. Los guls no necesitan camas, por lo que simplemente las apilan fuera del camino.

**Criaturas:** esta habitación sirve ahora de comedor para tres guls que se están dando un festín con los restos de un morlock. Atacan a los héroes nada más verlos, pero el primero que resulta herido intenta huir al área C19 para pedirle ayuda a Aller Rosk.

## GULS (3)

Bestiario, pág. 204

Iniciativa Percepción +7

## CRÍATURA 1

## C19. DESPACHO DEL ESCRIBA

MODERADA 3

Aunque esta habitación pudo haber servido alguna vez como taller de escritura, hoy su condición ha quedado casi eclipsada por docenas de pequeños retales de piel desollada con



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

tatuajes pintados. A juzgar por el espacio de trabajo sobre la mesa que hay en el centro de la habitación, estos tatuajes se han dibujado *post mortem*; hay un retal de piel pálida extendida sobre el escritorio con una imagen a medias de una siniestra mujer.

**Criaturas:** Aller Rosk era notario y escriba de Belcorra en vida, pero después de morir y convertirse en gul, su naturaleza e intereses cambiaron, aunque sólo ligeramente. Ha desarrollado un gusto único por la carne tatuada. La idea de escribir algo y luego comérselo atrae al retorcido gul, y cuando no está preparando un morlock poco fresco para repartirlo entre los demás guls, está aquí, preparando su último trabajo en un retal de piel de morlock. Su proyecto actual es una representación de Belcorra. Aunque no tiene intención de comérsela, una parte de él sabe que esta obra de arte, una vez terminada, no tendrá un destino diferente al de las muchas que ha creado durante todos estos años.

Aller está concentrado en su trabajo y se le impone un penalizador -2 a las pruebas de iniciativa. Si se le interrumpe, se quejará y maldecirá, desperdiciando una acción en cada asalto durante los dos primeros asaltos para expresar su descontento e informar a los héroes de los blasfemios epigramas y odas humillantes que tatuará en sus cadáveres una vez que los haya derrotado. Decidido, Aller Rosk persigue a sus enemigos sin descanso una vez que comienza el combate y lucha hasta que es destruido.

### ALLER ROSK

### CRÍATURA 5

**ÚNICO** **CM** **MEDIANO** **GUL** **MUERTO VIVIENTE**

Gul macho tatuador (*Bestiario*, pág. 203)

**Percepción** +15; visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, común, infracomún, necril

**Habilidades** Acrobacias +13, Artesanía +13, Atletismo +14, Ocultismo +11, Sigilo +11

**Fue** +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +2

**CA** 22; **Fort** +14, **Ref** +12, **Vol** +10

**PG** 75, curación negativa; **Inmunidad** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

**Velocidad** 30 pies (9 m), excavar 5 pies (1,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +15, **Daño** 2d8+7 perforante más fiebre del gul y parálisis

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +15 (ágil), **Daño** 2d6+7 cortante más parálisis

**Consumir carne tatuada** ♦ (manipular)

**Requisitos** Aller se encuentra junto a un retal de carne tatuada o al cadáver de



Aller Rosk

una criatura que haya muerto en la última hora; **Efecto** Aller devora un trozo de carne y recupera 4d6 Puntos de Golpe. Si el trozo de carne estaba tatuado, también pasa a estar acelerado 1 y puede usar esta acción adicional para hacer un Golpe de mandíbula. Entonces, Aller no puede Consumir carne hasta pasados 1d4 asaltos. Lleva un retal de carne tatuada encima.

**Fiebre del gul** (enfermedad) Como el sectario de la Úlcera (página 59), pero con CD 22.

**Parálisis** (incapacitación, nigromancia, ocultismo) Como el sectario de la Úlcera (página 59), pero con CD 22.

**Salto veloz** ♦ Como el sectario de la Úlcera (página 59).

**Tesoro:** esta habitación contiene Impedimenta 2 en libros sobre el arte del tatuaje y los tatuajes históricos de interés para Morlibint.

### C20. TALLER DEL ESCRIBA

La mesa de esta oficina se ha reconvertido en una desordenada carnicería. Hay una resplandeciente hacha de mano de plata encajada en la parte superior del escritorio y varios trozos de carne pálida en descomposición yacen esparcidos por la habitación.

Aller ha convertido esta oficina en una carnicería improvisada. Por supuesto, la preparación de un cuerpo de morlock para que se lo coman los guls no requiere mucha destreza, aparte de unos cuantos cortes rápidos y brutales con un hacha de mano.

**Tesoro:** el hacha de mano es una *un hacha de mano de plata de baja calidad* +1.

### C21. ALMACÉN DE ALIMENTOS

Los montones de cuerpos en lenta descomposición colgados y apilados aquí revelan el uso actual de este antiguo dormitorio como almacén de carne.

Los cadáveres de cinco morlock están almacenados aquí, su carne se descompone (envejece, para el paladar gul) algo más despacio en la fría habitación. No hay nada de interés aquí, pero las condiciones de suciedad exponen a cualquier héroe que busque en la habitación a la ampollazul, una enfermedad que surge de una bacteria devoradora de carne poco común. Los guls encuentran la carne infectada con ampollazul bastante sabrosa.

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Medicina o de Naturaleza CD 18 se percata del peligro que suponen estos cuerpos infectados antes de Buscar en la habitación.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## AMPOLLAZUL

ENFERMEDAD | VIRULENTA

Esta enfermedad devoradora de carne provoca prominentes y dolorosas ampollas azules en la piel y las encías. No puedes reducir tu estado negativo indispuesto mientras estés afligido por ampollazul.

**Tirada de salvación** Fortaleza CD 17; **Incubación** 1 día; **Fase 1** indispuesto 1 (1 día); **Fase 2** indispuesto 1 y drenado 1 (1 día); **Fase 3** indispuesto 2 y drenado 1 (1 semana); **Fase 4** indispuesto 2 y drenado 2 (1 semana)

## C22. ASCENSOR HACIA ARRIBA

Las puertas de esta sala se abren a la piedra sólida si el ascensor mágico que hay detrás continúa arriba en el área **B34**.

Esta sala lisa y circular está vacía. Una imagen de un cráneo cubierto de musgo adorna la pared oriental.

El suelo de esta sala es un ascensor mágico que enlaza con el área superior **B34**. Si una criatura toca el símbolo de Nhimbaloth, el suelo asciende gradualmente 30 pies (9 m) (si los héroes no tienen constancia de la puerta secreta del área **B34**, puede que no se den cuenta de que este callejón sin salida lleva a alguna parte). No es posible aplastar nada en el hueco del ascensor; si algo se interpone en el camino del ascensor, como un objeto atascado al norte o al sur de la puerta, el ascensor simplemente desciende de nuevo.

## C23. JARDÍN DE LOS GULS

BAJA 3

Un gran montículo de tierra de color gris oscuro se encuentra amontonado en la mitad sur de esta sala.

Los guls han convertido esta oficina en un jardín, arrastrando montones de tierra pantanosa desde la superficie.

**Criaturas:** los guls han cultivado aquí un par de hongos violetas, tanto como método para «sazonar» la carne como para usarlos de guardianes. Los hongos aún no han crecido del todo, pero aun así son peligrosos para los no guls (han entrenado a los hongos de forma rudimentaria y no arremeten contra sus jardineros muertos vivientes).

## HONGOS VIOLETAS DÉBILES (2)

CRÍATURA 2

Bestiario 2, pág. 168

**Iniciativa** Percepción +6

## C24. SANTUARIO DE LA ÚLCERA

MODERADA 3

Fuera cual fuera el uso original de esta sala, hoy en día se ha convertido en un horrendo santuario. Un montón de carne en descomposición que parece estar formado a partes iguales por bocas, ojos y piel yace en un pestoso montículo en el centro de la sala, rodeado por dos docenas de diminutas efígies humanoides elaboradas con pequeños huesos y marañas de pelo enredado.

El montículo de carne es un bocón barbotante que se descompone lentamente, una criatura que los guls veneran como «carne pura». Las efígies dispuestas a su alrededor son representaciones de cada gul de la secta. El olor de esta sala es especialmente repugnante. Una criatura viva debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 18 cuando comienza su turno en la sala o queda indispuesto 1. Si tiene éxito, la criatura se vuelve temporalmente inmune al olor de esta sala durante 24 horas.

**Criaturas:** dos sectarios de la Úlcera están orando aquí y se enfurecen si se interrumpen sus veneraciones. Un héroe identifica la devoción de los sectarios por el cadáver del bocón barbotante con cualquier prueba de Religión CD 20 con éxito para identificarlos, además de cualquier otra información obtenida. Cualquier ataque contra el bocón barbotante fallecido (intencionado o no) conmociona a los sectarios, los deja lentificados 1 durante 1 asalto, pero también hace que concentren todos sus ataques en el blasfemo. Luchan hasta ser destruidos.

## SECTARIOS DE LA ÚLCERA (2)

CRÍATURA 3

Página 59

**Iniciativa** Percepción +11

## C25. CUARTO DE BAÑO

La letrina y la bañera de este baño están cubiertos de polvo.

Quizá sea una bendición que los guls no utilicen esta habitación. De hecho, rara vez miran aquí, así que los héroes sigilosos podrían utilizarla para esconderse en medio del territorio de los guls.

## C26. DESPACHO DE BELCORRA

Este despacho está bien iluminado por varias luces encendidas en una lámpara de araña que cuelga sobre un escritorio y una silla. Hay espejos colgados en la pared norte y en la pared sur, aunque ambos están rotos.

La luz de esta cámara no es especialmente dañina para los guls, pero la secta de la Úlcera no encuentra la iluminación agradable; además, consideran esta zona y las habitaciones de más allá como los dominios privados de su patrona, Belcorra, y por respeto a ella en el día de su regreso, han dejado esta habitación y las de más allá intactas. Sin embargo, si descubren que los héroes han entrado en la zona, los guls supervivientes los persiguen aquí con una furia justificada: mientras haya héroes aquí, los guls de la secta de la Úlcera obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque contra ellos.

La puerta occidental está cerrada con llave y la placa de la cerradura tiene grabado un estilizado libro abierto. Este adorno coincide con la imagen de una de las llaves del área **A13**.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

El ojo de la cerradura es lo bastante grande como para mirar a través de él, pero es imposible ver nada en la habitación, aparte de identificar que la habitación también está iluminada con luz brillante.

**Tesoro:** la luz brillante de la lámpara de araña proviene de una *antorchas siempre ardiente* que tiene en el centro. Cuando está encendida, se refleja a través de varios trozos de cristal muy bonitos, aunque sin valor.

### C27. SALA DE LECTURA DE BELCORRA MODERADA 3

La puerta de esta sala está cerrada con llave desde el área C26 con una cerradura de gran tamaño; la llave está en el llavero del área A13. Un héroe puede Forzar la cerradura con tres pruebas de Latrocínio CD 18 con éxito o Abrirla por la fuerza con una prueba de Atletismo CD 22 con éxito, pero fallar una prueba de Atletismo alerta a las hadas que están leyendo aquí de la presencia de intrusos.

Esta sala parece excepcionalmente cómoda, con una gruesa alfombra, la luz brillante de una lámpara de araña y un incienso relajante. Hay dos sillas bien acolchadas frente a una mesa baja llena de libros amontonados; varios estantes al oeste también están repletos de libros. En la esquina noreste hay una fuente que borbotea suavemente y que está tallada con la forma de una calavera musgosa que pierde agua.

En su día, esta sala era un lugar cómodo y privado donde Belcorra se relajaba y leía, con pequeños toques mágicos como el aroma del incienso, el burbujeo de la fuente y la luz brillante que se combinaban para ofrecer una experiencia de lectura agradable.

La mayoría de los libros que hay aquí tratan sobre temas como el sacrificio, los muertos vivientes incorporales y acabar con cuerpos y almas vivas para crear poderosos objetos mágicos. Otros libros son relatos (a menudo ficticios) de famosas apariciones en la región del mar Interior. Los libros son bastante antiguos, pero están bien conservados. Se pueden utilizar, al igual que los libros del área C11, para ayudar en la Investigación de estos temas, proporcionando un bonificador +1 por objeto.

Los héroes que Buscan en esta habitación descubren una llave de hierro con un símbolo desfigurado de Aroden entre dos cojines para sillas. La llave abre la puerta del área C30.

**Criaturas:** el actual ocupante de la habitación, un merodeador de la luz llamado Sonrisa brillante que se ha colado recientemente en la luminosa habitación para satisfacer su propia curiosidad, no aprovecha sus comodidades. La criatura está torpemente sentada en una de las sillas sobre-dimensionadas (para su tamaño) de la habitación mientras se concentra en Mantener el equilibrio con un libro también bastante grande para su tamaño. De vez en cuando suelta una carcajada y se ríe del libro mientras toma notas del texto con una colorida pluma. Se ha distraído con las espeluznantes descripciones de sacrificios rituales en un ejemplar ilustrado de un texto llamado *Los caminos del gusano* y ataca con fu-

ria si se le interrumpe. Si sus Puntos de Golpe quedan reducidos por debajo de 20, el hada utiliza *puerta dimensional* para huir al área C26 (aunque no puede hacerlo si los héroes han apagado la luz de esa sala) y se aleja volando. Planea su venganza contra los héroes, probablemente aliándose con los guls del área C33.

### MERODEADOR DE LA LUZ

#### CRÍATURA 5

Bestiario 2, pág. 196

**Iniciativa:** Percepción +13

**Tesoro:** como en el área C26, la lámpara de araña tiene una *antorchas siempre ardiente*.

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 mientras examina esta colección encuentra un delgado volumen llamado *Apariciones indescriptibles* metido dentro de un libro más grande sobre fantasmas. Este volumen contiene la fórmula del ritual *crear muertos vivientes* para crear *poltergeists*. También contiene un análisis detallado y académico del conjuro *arma fantasmal*. Un personaje que pueda lanzar conjuros arcanos o de ocultismo de 3.º nivel puede utilizar estas notas para reconvertir un conjuro de 3.º nivel que conozca en *arma fantasmal* con sólo 1 día de tiempo libre. Un mago puede simplemente transcribir este conjuro en su libro de conjuros. Este libro vale 20 po.

Entre estos tomos hay suficientes textos como para presentarle a Morlibint Impedimenta 1 en libros.

### C28. CUARTO DE BAÑO PRIVADO

La bañera y el inodoro de esta habitación están sorprendentemente limpios.

Aunque el encantamiento menor que mantiene limpia esta habitación todavía funciona, no hay nada de interés aquí.

### C29. PUESTO DE GUARDIA ABANDONADO

Esta sala, ahora vacía, fue en su día un puesto de guardia. No queda nada más que un taburete de hierro roto y una piedra de afilar muy usada. Las escaleras al otro lado de la puerta al sur conducen al área D1.

### C30. HISTORIA DE LOS ASEDIOS DEL CASTILLO SEVERA 3

Esta habitación está cerrada con llave. Los héroes pueden abrirla con la llave del área C27 o con cuatro pruebas de Latrocínio CD 25 con éxito. También pueden Abrirla por la fuerza con una prueba de Atletismo CD 22 con éxito.

Los muros están cubiertos de estanterías, y lo que parece ser una escultura a medias (o quizás parcialmente destruida) de una gran ciudad se encuentra sobre una mesa circular de 5 pies (1,5 m) de diámetro.

La escultura es de Absalom, representada con graves daños en varias zonas. Con una prueba de Sociedad CD 20

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

con éxito para Recordar conocimiento, un héroe puede confirmar que el daño coincide aproximadamente con lo que se dice que ha sufrido la ciudad a lo largo de los siglos por todos los intentos de asedio que ha repelido, hasta hace unos 500 años (no incluye los ataques más recientes, como el Asedio del Rajá Voraz, el Asedio Rojo o la rebelión del Escalafón Negro).

La mayoría de estos libros se centran en la historia de los asedios de Absalom y, aunque muchos de ellos contienen información contradictoria, la colección en su conjunto facilita la búsqueda de referencias cruzadas para determinar los posibles errores. Cualquiera que hojee estos libros encuentra abundantes anotaciones en todos ellos; en conjunto, revelan que un investigador anterior utilizaba los libros para catalogar los fracasos de los asedios anteriores y analizar la respuesta de la ciudad a diversas amenazas exteriores, todo ello con el fin de garantizar el éxito de un nuevo asedio. Los libros de esta sala pueden utilizarse al igual que los libros del área **C11** para ayudar en la Investigación sobre la historia de los asedios de Absalom, proporcionando un bonificador +1 por objeto a las pruebas de habilidades relevantes.

**Criaturas:** un gólem de madera tallado para parecerse a Belcorra sigue montando guardia en esta habitación. Entra en acción en cuanto entra alguien que no se parece a Belcorra. No persigue a los enemigos fuera de la sala, pero lucha hasta que es destruido.

## GÓLEM DE MADERA

Bestiario 2, pág. 146

**Iniciativa** Percepción +12

**Tesoro:** una gran cantidad de libros de potencial interés para Morlibint se pueden encontrar aquí (Impedimenta 4 en total).

## CRÍATURA 6

### C31. BIBLIOTECA INCOMPLETA

Las paredes de esta sala sólo están parcialmente terminadas y aún tienen las reveladoras marcas de cinceles y picos. Varias herramientas de mampostería desechadas yacen junto a las paredes inacabadas.

Belcorra planeó una ampliación para albergar tomos adicionales que habían empezado a acumularse en otros lugares de su biblioteca, pero el proyecto nunca llegó a terminarse y los guls aún no han reunido la iniciativa para reanudar el trabajo.

**Tesoro:** la mayoría de las herramientas mineras que quedan aquí son mundanas, pero una de ellas es un *pico +1 de golpe*.

### C32. SALA HORNO

BAJA 3

El aire de esta sala está muy caliente, aunque la fuente de calor no es evidente. Ni el barril de madera que contiene unas cuantas cucharas de hierro ni el cubo de metal con una tapa en forma de escotilla parecen ser la fuente.

Esta sala se utilizaba para quemar los desechos que se acumulaban en el dungeon (la mayoría de las veces, libros que Belcorra tenía en su poder y que consideraba inútiles o peligrosos). Originalmente, los desechos se cargaban en el cubo de metal; una vez cerrada la escotilla, una poderosa magia de fuego incineraba el contenido y las cenizas se recogían y se arrojaban al pantano.

**Peligro:** tras la muerte de Belcorra, una disputa entre dos eruditos concluyó en esta sala cuando intentaron quemarse vivos el uno al otro. La máquina falló y redujo a cenizas a ambos eruditos. Hoy, los ecos de sus almas rondan la sala.

## HORNO VENGATIVO

APARICIÓN COMPLEJO

**Sigilo** +15 (experto)

**Descripción** La escotilla de la parte superior del horno embrujado se abre de golpe y expelle un par de fantasmas ardientes que gritan.

**Inutilizar** Intimidación CD 22 (entrenado) para acobardar a uno de los espíritus vengativos o Religión CD 25 (entrenado) para exorcizar al espíritu. La aparición permanece activa hasta que ambos espíritus sean exorcizados o intimidados, o hasta que el horno sea destruido.

**CA 21; Fort +15, Ref +8**

**Dureza** 13; **PG** 60 (UR 30); **Inmunidades** daño de precisión, golpes críticos, inmunidades a objetos; **Debilidades** frío 8, positivo 5

**Asalto fantasmal**  $\blacktriangleright$  (divino, encantamiento, fuego, mental) **Desencadenante** Una criatura viva con una puntuación de Inteligencia de 15 o más entra en la sala o cualquier criatura toca el horno;

**Efecto** Los fantasmas ardientes salen disparados del horno, exponiendo a la criatura desencadenante al efecto de quemar conocimiento de la aparición. La aparición tira iniciativa.

**Quemar conocimiento** (divino, encantamiento, fuego, mental) El objetivo del Asalto fantasmal inicial de la aparición, así como cualquier criatura golpeada posteriormente por un Golpe de azote ardiente, pierde recuerdos aleatorios, como si estos pensamientos fueran incinerados como las páginas de un libro en llamas. La criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 23.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.

**Éxito** La criatura queda anonadada 1 durante 1 minuto mientras olvida recuerdos aleatorios, como si estos pensamientos fueran incinerados como las páginas de un libro en llamas.

**Fallo** Como con el éxito, pero el estado negativo anonadada 1 persiste durante 24 horas.

**Fallo crítico** Como con el fallo, pero queda anonadada 2.

**Rutina** (3 acciones) Los fantasmas ardientes arremeten contra una criatura anonadada al azar en la habitación (o cualquier criatura al azar, si ninguna criatura en la habitación está anonadada).

**A distancia**  $\blacktriangleright$  azote ardiente +14 (alcance 10 pies [3 m], fuego, mental), **Daño** 2d6 por fuego más 2d6 mental y quemar conocimiento

**Rearme** La aparición se rearma 1 hora después de que no haya criaturas en la habitación.

**Tesoro:** el horno contiene una capa de cenizas. Buscando entre las cenizas aparece el único objeto que sobrevivió a la inmolación de su dueño: un *anillo de ventrílocuo* con extraños glifos grabados.



### C33. COLECCIÓN PROHIBIDA

SEVERA 3

Esta sala está abarrotada de hileras de estanterías, aunque en algunos lugares están dañadas o volcadas. Los libros que antes se encontraban en las estanterías rotas parecen haber sido reubicados en otros estantes. Varias puertas salen de esta sala, pero la puerta de doble hoja que da al norte es la más impresionante de todas: es de piedra, tallada con una extraña forma femenina que surge de las nieblas plagadas de fantasmas de un cementerio de tumbas vacías.

El grueso de los tomos más valiosos de Belcorra se guardaba aquí, en una colección a la que sólo podían acceder los principales eruditos y visitantes muy influyentes. Gran parte de los daños causados en esta sala son relativamente recientes, ya que cuando los morlocks de la Reina Fantasma salieron a esta sala desde las escaleras del este, tuvieron un violento enfrentamiento con la secta de la Úlcera. Ambos bandos sufrieron pérdidas, pero los guls ganaron la refriega y obligaron a los morlocks supervivientes a huir hacia el oeste, donde encontraron el camino hacia el nivel de las dependencias de los sirvientes en el piso superior.

Los libros de esta sala cubren la misma temática que los del área C11, pero son mucho más útiles y están mejor organizados. Las pruebas para Recordar conocimiento sobre los temas relevantes aquí obtienen un bonificador +2 por objeto en su lugar.

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Religión CD 25 para Recordar conocimiento reconoce la escena de la puerta norte como la Diosa Exterior Nhimbaloth alimentándose de los espíritus de aquellos que la adoran.

Las escaleras más allá de la puerta este descienden al área D16.

**Criaturas:** una única sectaria de la Úlcera y cuatro guls están reparando las estanterías lo mejor que pueden, una tarea que sigue sufriendo contratiempos debido a la decadente calidad de la madera antigua. No atacan inmediatamente, sino que adoptan una posición defensiva alrededor de la puerta norte. La sectaria de la Úlcera se dirige entonces a los héroes y les ofrece la posibilidad de tener una audiencia con su suma sacerdotisa, Nhakazarin. Por supuesto, se trata de una treta: espera llevar a los héroes hasta su suma sacerdotisa sólo para traicionarlos, y si su intento de Mentir a los héroes falla (un resultado probable, dado su mero modificador por Engaño de +3), se frustra y ordena un ataque. Todos estos guls luchan hasta ser destruidos.

### SECTORIO DE LA ÚLCERA

CRIATURA 3

Página 59

**Iniciativa** Percepción +11

### GULS (4)

CRIATURA 1

Bestiario, pág. 204

**Iniciativa** Percepción +7

**Tesoro:** aquí hay Impedimenta 6 en libros que recoger para Morlibint.

### C34. TEMPLO DE LA ÚLCERA

MODERADA 3

Una suave luz ilumina varias vitrinas en esta vasta sala. Las vitrinas, que antes se utilizaban para exponer libros, están des trozadas y vacías. A lo largo de la pared curva del norte se alza una horrible e imponente figura de mujer. La figura está compuesta por cientos de trozos de carne de una variedad de criaturas diferentes, cosidos y envueltos en sábanas mugrientas. El hedor a podredumbre de la estatua inunda incluso esta enorme sala.

En su día, Belcorra expuso aquí sus tomos más importantes y valiosos. Un caballero sepulcral llamado Caliddo Haruvex, un pariente lejano de Belcorra y leal guardián de su bóveda del tesoro, situada muy abajo, cogió los libros y regresó con ellos a la bóveda por orden de Belcorra. La luz mágica que iluminaba sus vitrinas aún se mantiene, por lo que esta sala está bien iluminada.

El inmenso constructo podrido del norte es una carcasa incompleta parecida a un gólem de carne. La secta de la Úlcera pretende que sirva de nuevo cuerpo para Belcorra una vez que esté terminado. La estatua podrida tiene un aspecto siniestro, pero está inanimada... por ahora.

La puerta secreta del oeste está especialmente bien escondida; los héroes que Busquen en esta zona deben tener éxito en una prueba de Percepción CD 30 para dar con ella. Ninguno de los guls sabe que está aquí y es poco probable que los héroes la encuentren al principio. Ten en cuenta, sin embargo, que la existencia de esta puerta secreta (así como todas las demás puertas secretas de los tres niveles superiores) se revela en los planos encontrados en el área D8.

**Criaturas:** la suma sacerdotisa de la secta de la Úlcera es una gul llamada Nhakazarin, una mujer que fue cruel y sádica incluso en vida. Nacida con una infestación de muerte en vida en su alma, fue una de las muchas consejeras nigrománticas de Belcorra. Tras su muerte, fue ella quien motivó a los demás servidores de este nivel a preparar la resurrección de Belcorra.

Nhakazarin pasa el tiempo trabajando con trozos de carne extraídos de morlocks, monstruos e incluso otros guls. Está cosiendo esta carne a su obra maestra, una estatua de Belcorra de 15 pies (4,5 m) de altura hecha de carne en descomposición y huesos manchados.

Nhakazarin exige a los héroes que abandonen su equipo y sus vidas y les promete la gloria con la Úlcera si aceptan la fiebre del gul y ser encerrados en el salón del Autor (área C38) hasta que se transformen. Si los héroes se niegan, Nhakazarin se ríe imperiosamente y ataca, usando Intimidación para determinar su iniciativa. Mientras lucha, promete a los héroes que se unirán a su secta, quieran o no. Una vez que comienza el combate, Nhakazarin prefiere luchar en una casilla adyacente a su estatua para poder utilizar su aptitud consumir obra maestra si es necesario.

### Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## NHAKAZARIN

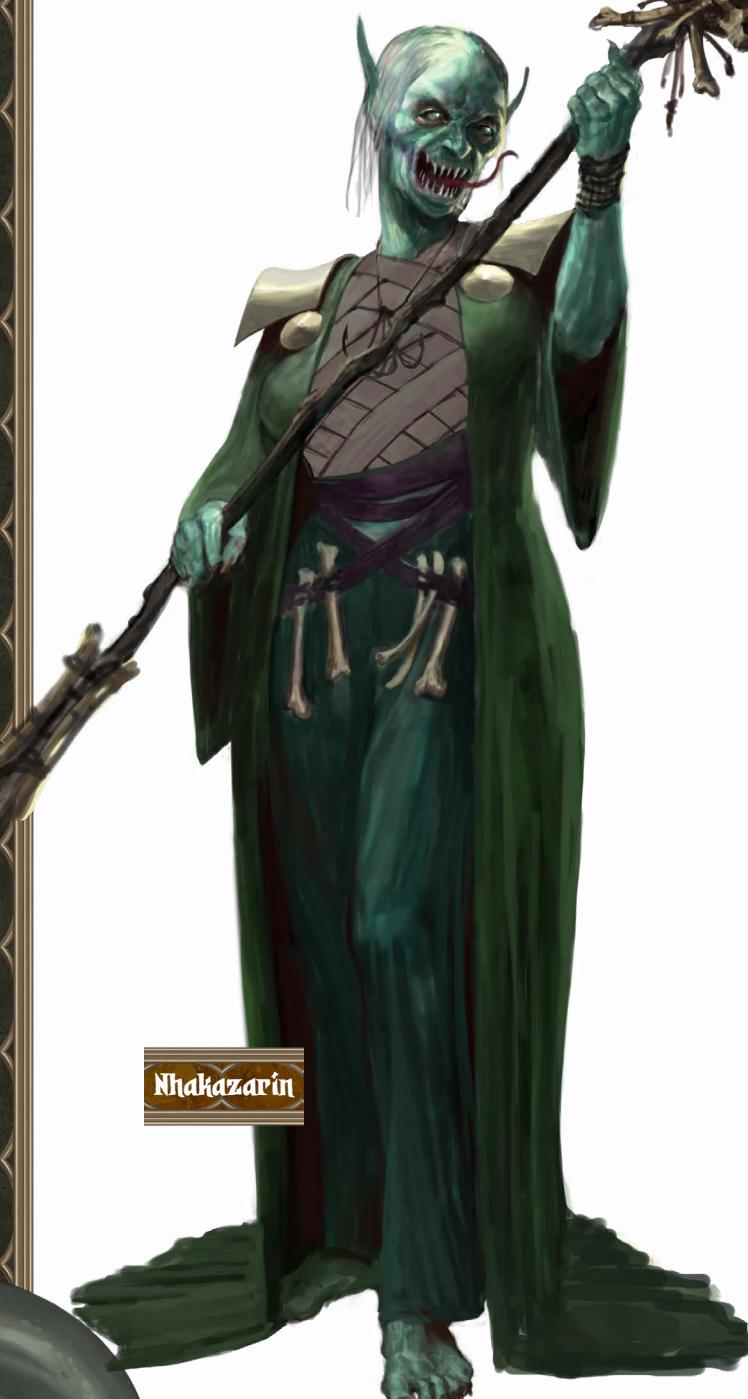
ÚNICO CM MEDIANO GUL MUERTO VIVIENTE

Gul mujer líder de la secta (*Bestiario*, pág. 204)

**Percepción** +10; visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, común, infracomún, necril

## CRÍATURA 5



Nhakazarin

**Habilidades** Acrobacias +11, Atletismo +13, Intimidación +14, Ocultismo +11, Religión +10, Sigilo +11

**Fue** +4, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** -1, **Car** +5

**Objetos** bastón de nigromancia

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +12, **Vol** +9

**PG** 75, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

**Velocidad** 30 pies (9 m), excavar 5 pies (1,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +14, **Daño** 2d8+6 perforante más fiebre del gul y parálisis

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +14 (ágil), **Daño** 2d6+6 cortante más parálisis

**Cuerpo a cuerpo** ♦ bastón +14 (a dos manos d8, mágico), **Daño** 1d4+6 contundente

**Conjuros divinos preparados** CD 22, ataque +14; **3.er dañar**, oscuridad pavorosa, toque vampírico; **2.o dañar**, disparar magia, explosión de sonido, silencio; **1.er dañar**, orden imperiosa, perdición, rayo de debilitamiento; **Trucos (3.er)** atontar, escudo, leer el aura, sello, toque gélido

**Conjuros de dominio** 1 Punto de Foco, CD 22; **3.er toque de muerte en vida** (*Reglas básicas*, pág. 398)

**Consumir carne** ♦ (*manipular*) **Requisitos** Nhakazarin está adyacente al cadáver de una criatura que haya muerto en la última hora; **Efecto** Nhakazarin devora un trozo del cadáver y recupera 3d6 Puntos de Golpe. Nhakazarin sólo puede recuperar Puntos de Golpe una única vez de un mismo cadáver.

**Consumir obra maestra** ♦ (*manipular*) **Requisitos** Nhakazarin está adyacente a la estatua en descomposición de Belcorra en el área **C34**; **Efecto** Nhakazarin devora un trozo de carne de la estatua y recupera 3d6 Puntos de Golpe y queda acelerada 1 hasta el final de su próximo turno. Sólo puede utilizar esta acción adicional para realizar un Golpe de mandíbulas o Lanzar un conjuro. Sólo puede alimentarse de la estatua una vez al día.

**Fiebre del gul** (*enfermedad*) Como el sectario de la Úlcera (página 59), pero con CD 22.

**Parálisis** (*incapacitación, nigromancia, ocultismo*) Como el sectario de la Úlcera (página 59), pero con CD 22.

**Salto veloz** ♦ Como el sectario de la Úlcera (página 59).

**La Estatua:** ten en cuenta el estado en el que los héroes dejan la estatua, ya que podría animarse y causarles problemas más adelante, en función de sus acciones en el área **F25**.

## C35. COLECCIÓN SEGURA

Los muros de esta pequeña sala tienen estanterías empotradas. Los estantes al norte y al sur están llenos de libros, mientras que en el estante al oeste se encuentra una pila de pergaminos sueltos. En el centro de la sala hay una silla y un pequeño escritorio.

Belcorra guardaba sus libros más importantes y valiosos en la gran cámara del este, pero aquí almacenaba todo lo relacionado con su trabajo en la *Luz sombría*



y las bóvedas de la Abominación. Estos recursos han permanecido aquí desde su fallecimiento, ya que los guls no conocen la existencia de esta sala.

El libro más grande de la estantería norte es un gran diario que trata en gran medida del odio de Belcorra hacia Absalom. Está escrito en aklo y un héroe que pasa 8 horas leyéndolo aprende la historia de su familia, desde su exilio a la pobreza y su eventual regreso a la región para construir una guarida desde la que esperaba vengarse de la ciudad que deshonró y empobreció a su familia. Las últimas páginas del diario documentan gran parte de su trabajo en la construcción de las bóvedas de la Abominación. Aunque el diario no ofrece muchos detalles específicos, menciona la construcción de laboratorios de modelado de carne, arenas donde enfrentaba a sus enemigos contra campeones monstruosos por diversión, prisiones, cámaras de tortura, conexiones con las Tierras Oscuras y un gran templo donde «antaño la propia Muerte vacía rozó este frágil mundo». Las entradas de Belcorra hablan a menudo de sus esbirros en abstracto, como si presumiera de cuántos han llegado a servirle en la creación del complejo, pero sólo menciona a uno por su nombre: su aprendiz «divertidamente vanidoso», Volluk Azrinae. Una de las últimas entradas describe cómo este aprendiz llegó desde «una comunidad de drow engreídos y entrometidos de las profundidades» para servir a Belcorra. Las notas no proporcionan más información sobre esta comunidad drow.

La pila de papeles y pergaminos sueltos contiene una gran cantidad de información sobre la *Luz sombría* (página 215). Estos papeles están escritos en aklo; clasificarlos y luego leerlos lleva 8 horas, tras las cuales el lector puede conocer las funciones de la *Luz sombría* como si hubiera investigado completamente el artefacto.

**Tesoro:** un folio que contiene varios diagramas esotéricos se encuentra entre varios libros sobre teletransporte en la estantería norte. El folio detalla la serie de *círculos de teletransporte* vinculados de Belcorra que permiten moverse rápidamente por las bóvedas de la Abominación y señala la importancia de utilizar el ritual *despertar portal* (página 223) para activarlos en caso de que el tiempo o algún contratiempo agoten su poder. El ritual *despertar portal* se detalla aquí.

El libro más grande de la habitación, en el estante del sur, es un texto raro llamado *Los juncos susurrantes* (página 216). Este libro mágico describe 77 supuestos encuentros con la Diosa Exterior Nhimbaloth y las cicatrices físicas o mentales que dejó cada uno de los encuentros. El libro tiene muchas anotaciones de la mano de Belcorra, sobre todo en las partes en que las paráboles y los cuentos hablan de Nhimbaloth como «devoradora de fantasmas».

## C36. ESCRITORIO

## SEVERA 3

Esta sala está repleta de mesas divididas en varios cubículos estrechos con viejas sillas de madera apoyadas en ellos. Sobre

las mesas hay viejas pilas de papel y libros andrajosos entre tinteros secos y frágiles plumas de escribir. Al sur, un esqueleto vestido con un camisote de mallas reluciente yace desplomado en el suelo, agarrando algo con sus huesudas manos.

Esta sala sirvió en su día como escritorio donde los escribas de Belcorra trabajaban para transcribir y copiar libros importantes.

Un héroe que Busque en la pared oriental y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 encuentra un cubículo vacío, que se inclina para acceder a una puerta secreta que lleva al área C37.

**Criaturas:** los restos esqueléticos pertenecían a una mujer drow llamada Chandriu Invisar, directora del escritorio. Chandriu profesaba una devoción mal disimulada por Volluk, el aprendiz de Belcorra, y en los días posteriores a la muerte de Belcorra, Chandriu intentó convencerle de que huyera con ella para empezar una nueva vida juntos en algún lugar lejos de las bóvedas de la Abominación. Volluk rechazó a Chandriu, insistiendo en que «Belcorra me necesita ahora en la muerte incluso más que en vida, ¡y tú deberías opinar igual!». Chandriu regresó aquí desesperada, sólo para acabar asesinada por sus escribas descontentos, ansiosos por librarse de su acoso, y se aferró al retrato de Volluk mientras moría.

Como tantos otros que tuvieron la desgracia de perecer en las bóvedas de la Abominación, Chandriu volvió a la vida como un fantasma. Ahora pasa sus días flotando entre los lugares de trabajo, como si mirara por encima del hombro a los escribas para evaluar su trabajo, incapaz de darse cuenta de que ha pasado tiempo desde la hora previa a la muerte de Belcorra. Cuando los héroes entran en la sala, el fantasma los confunde con nuevos escribas y los reprende por su tardanza antes de ordenarles que empiecen a transcribir los libros antiguos que hay apilados aquí. Cualquier intento de hacer otra cosa que no sea cumplir las órdenes de Chandriu (incluido el simple hecho de salir de la habitación) desata su ira y ataca.

Si los héroes se sientan en un cubículo y comienzan a trabajar (o incluso fingen estar trabajando) Chandriu se da por satisfecha, a menos que se detengan. Sin embargo, se entretiene con breves preguntas y discusiones de sus «escribas», responderá a cualquier pregunta que tengan los héroes, dentro de lo razonable y siempre que no la haga darse cuenta de que Belcorra está muerta o que es un fantasma. Cada 10 minutos, atraviesa la puerta secreta del área C37 y un héroe que la observe y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 12 se fija en que sus acciones sugieren una puerta oculta (aunque ella simplemente atraviesa la pared). Vuelve de estos viajes cortos al área C37 al cabo de 1d4 asaltos. Los héroes pueden escapar con seguridad de la sala durante este periodo; si vuelven más tarde, Chandriu no los recuerda.

Si los héroes atacan a Chandriu, o la obligan a enfrentarse a la realidad de que es un fantasma o de que Belcorra ha muerto, grita desesperada y luego ataca.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## CHANDRIU INVISAR

ÚNICO CM MEDIANO ESPÍRITU FANTASMA INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Fantasma drow mujer administrador (*Bestiario*, pág. 165)

**Percepción** +17; visión en la oscuridad

**Idiomas** común, élfico, infracomún

**Habilidades** Saber del escritorio +18, Sigilo +15, Sociedad +16

## CRÍATURA 6



**Fue** -5, **Des** +5, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +2

**Ligado a una ubicación** (área C36 y C37)

**CA** 23; **Fort** +12, **Ref** +17, **Vol** +11

**PG** 64, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencia** todos los daños 7 (excepto fuerza, positivo o *toque fantasmal*; resistencia doble contra no mágico)

**Rejuvenecimiento** (divino, nigromancia) Para dar descanso permanente a Chandriu, un héroe debe convencerla de que deje de suspirar por Volluk con una prueba de Diplomacia CD 21 con éxito. Independientemente del resultado de esta prueba, Chandriu monta en cólera y ataca, pero si la prueba de Diplomacia tiene éxito, queda lentificada 1 durante 10 asaltos mientras lucha. Si es derrotada mientras está lentificada, Chandriu encuentra descanso.

**Velocidad** volar 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mano fantasmal +16 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 3d8+4 negativo

**Grito desesperado** ♦♦ (auditivo, divino, emoción, encantamiento, mental) Chandriu grita desesperada por su pérdida y traición, obligando a cada criatura viva en un radio de 30 pies (9 m) a hacer una salvación de Voluntad CD 24. Si falla, la criatura queda lentificada 1 (lentificada 2 en caso de fallo crítico) durante 1 asalto, mientras se ve abrumada por la tristeza de sus propias oportunidades perdidas. Si tiene éxito, la criatura se vuelve temporalmente inmune al Grito desesperado de Chandriu durante 1 minuto.

**Tesoro:** hay Impedimenta 1 en libros de interés para Morlibint. Además de estos libros, los tres mencionados en la nota del área B3 (*Festines de la tumba, Lo que sabe el gusano* y *Secretos de la calavera*) también se encuentran aquí. Morlibint no tiene interés en estos tres sombríos tratados sobre nigromancia, pero pueden venderse por 8 po cada uno a alguien que no sea Morlibint (Yinyasmera, por ejemplo, podría conseguir un comprador).

Un registro de los restos de Chandriu revela que su *camisote de mallas* +1 está en buen estado. El objeto que sujetaba es un retrato enmarcado de Volluk Azrinae. El retrato capta la belleza del drow, así como su arrogante y vanidosa sonrisa, cualidades que Chandriu adoraba. Su nombre aparece en una pequeña placa de oro en la base del retrato. La obra de arte ha soportado bastante bien el paso del tiempo y vale 10 po, pero podría tener un valor más inmediato para los héroes como forma de luchar contra Volluk (área D8).

Además de la obvia armadura y el retrato, un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15 mientras Busca entre los restos de Chandriu descubre una pequeña llave de hierro oculta bajo ellos; esta llave abre el armario del área C37.

## C37. ESCRITORIO SECRETO

En la pared oriental de esta sala hay una mesa de trabajo cubierta



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

de pergaminos y papeles en blanco. Un mueble con varios cajones cerrados se encuentra al norte.

El mueble tiene cinco cajones cerrados con llave; un héroe puede abrir cada uno de ellos usando la llave del área C36, teniendo éxito en tres pruebas de Latrocínio CD 20 para Forzar una cerradura, o con una prueba de Atletismo CD 16 con éxito para Abrirla por la fuerza. En su interior se guardan varios libros, ejemplares de textos producidos por escribas y que en su día se destinaron a la venta o como regalos a los aliados de Belcorra en otras tierras, todos ellos ya fallecidos. Sin embargo, estos libros representan Impedimenta 2 para Morlibint.

No todos los pergaminos del escritorio están en blanco; hay uno metido debajo de los otros que es un contrato infernal. Este contrato debía estar guardado en lo más profundo de las bóvedas de la Abominación, pero nunca llegó allí. Un personaje que sepa leer infernal y dedique 10 minutos a revisar el contrato descubre que se trata del contrato del diablo Korlok que lo vincula como guardián. Un lector que tenga éxito en una prueba de Percepción o de Sociedad CD 18 o que esté entrenado en Saber legal, encuentra una laguna que puede liberar al diablo si se le informa sobre ella (área C8).

**Tesoro:** aquí hay Impedimenta 2 en libros que reunir para Morlibint.

## C38. SALÓN DEL AUTOR

MODERADA 3

Esta sala está rodeada por todos los lados, excepto el norte, por largas estanterías con varias sillas arrimadas a ellas. Manchas rancias de sangre vieja y podredumbre empapan las estanterías y el suelo.

Los escribas de Belcorra utilizaban en su día esta sala para escribir obras nuevas. Ahora, la secta de la Úlcera la utiliza como lugar para almacenar a las víctimas de la fiebre del gul hasta que mueren y vuelven a la vida como guls. En estos momentos no hay cuerpos almacenados, pero los héroes pueden encontrar una amplia evidencia del sufrimiento y la muerte que ha ocurrido aquí.

Un héroe que Busque en la pared sur y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 encuentra una sección de estantería que se abre para permitir el acceso a una puerta secreta que lleva al área C39.

**Criaturas:** un par de sectarios gul están teniendo un animado debate sobre si la carne «madurada» por hongos

violetas sabe mejor o no que la carne descompuesta de forma natural. Están lo bastante distraídos como para no oír los sonidos del combate en el área C33, pero atacan a cualquier intruso que vean.

## SECTARIOS DE LA ÚLCERA (2) CRIATURA 3

Página 59

**Iniciativa** Percepción +11

## C39. SALA DE GUARDIA

Una pequeña alcoba, cuyo suelo está decorado con un círculo plateado de runas incrustadas, se encuentra en la pared oriental de esta habitación vacía.

Esta habitación albergó una vez a un diablo vinculado que servía como uno de los guardianes de Belcorra, pero el contrato de esta criatura expiró hace tiempo y fue liberado de vuelta al Infierno.

**Retrato de Volluk Azrínæ**

## C40. ESTANQUE

MODERADA 3

En esta gran cámara de la caverna resuena el sonido del agua goteando y salpicando. El aire es frío y húmedo y al este se encuentra un gran estanque. Un riachuelo perezoso se desborda hacia el norte por un túnel inclinado, mientras que en el techo hay una abertura de 5 pies (1,5 m) de diámetro por encima del centro del estanque.

El estanque tiene 5 pies (1,5 m) de profundidad y en su día se utilizó como fuente de agua potable para estos niveles; el agujero del techo de 5 pies (1,5 m) asciende 25 pies (7,5 m) más hasta el pozo del área B23, mientras que el túnel descendente hacia el norte conduce al área D14.

**Criaturas:** en esta caverna habita desde hace décadas un bocón barbotante. Se arrastra periódicamente por el túnel hasta la zona C2 para cazar murciélagos y ratas. Ataca inmediatamente a los intrusos y persigue a los enemigos como puede. El monstruo no distingue entre los héroes y otros habitantes, por lo que un grupo astuto podría atraer al bocón barbotante a una lucha contra guls, morlocks u otras criaturas.

## BOCÓN BARBOTANTE

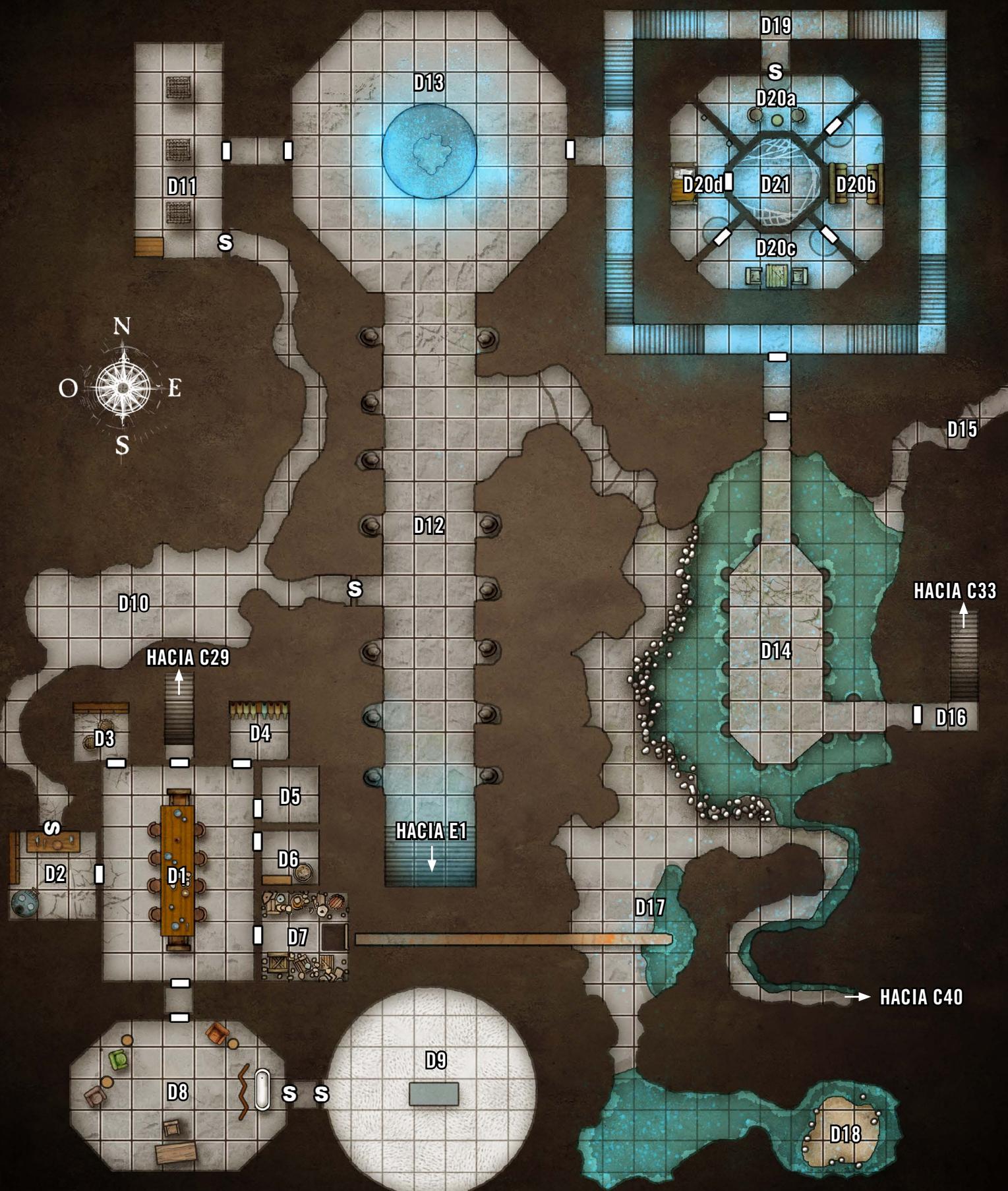
CRIATURA 5

Bestiario, pág. 42

**Iniciativa** Percepción +15

**Tesoro:** los héroes que Buscan en el estanque descubren 190 pc y 64 pp en la abertura del pozo. Estas ofrendas fueron arrojadas aquí hace años por sirvientes supersticiosos.

NIVEL 4: RETIRO DE BELCORRA  
1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)





## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# CAPÍTULO 4: El Largo sueño de la muerte

El cuarto nivel de las bóvedas de la Abominación es uno de los más pequeños en general, aunque se encuentra entre los mejores, ya que en su día fue el retiro personal de Belcorra.

## Características del retiro de Belcorra

Los techos de este nivel tienen 10 pies (3 m) de altura en los pasillos y 15 pies (4,5 m) en las habitaciones. A menos que se indique lo contrario, las habitaciones no están iluminadas. Las puertas son de madera chapada en hierro; espíritus efímeros cierran poco a poco cualquier puerta que se deje abierta durante más de un minuto.

El mapa de este nivel aparece en la página 70.

### D1. COMEDOR DE BELCORRA

MODERADA 4

Un par de lámparas de araña brillantes iluminan una larga mesa de banquete rodeada de lujosas sillas con respaldo alto. La mesa sigue puesta como si se celebrara un gran banquete, pero algunos de los cubiertos están desparramados y volcados, al igual que varias de las sillas. Hay cuatro esqueletos con sus galas destrozadas esparcidos por la habitación, algunos de ellos agarrándose el cuello.

Cuando la Guardia de la Rosa asaltó la Fortaleza de la Luz sombría hace tantos años, Belcorra estaba cenando

aquí con los representantes de un gremio de ladrones de Absalom, ahora extinto, a los que había invitado como posibles aliados contra la ciudad. Cuando llegó la noticia de que la Guardia de la Rosa estaba superando las defensas de la fortaleza, Belcorra no se arriesgó. Se excusó cortésamente, pidió a sus invitados que se terminaran la comida y ordenó mágicamente a su cocinero que los envenenara a todos y asesinara a los demás sirvientes antes de quitarse la vida.

Las escaleras al otro lado de la puerta norte conducen al área C29.

**Criaturas:** los invitados murieron con un dolor insoporable y más tarde se convirtieron en refugios para unas luces cadávericas que buscaban anfitriones. Cuando una criatura viva que no sea Volluk entra en esta sala, las luces cadávericas comienzan a brillar dentro de los esqueletos, éstos se ponen en pie y atacan. Cada vez que una luz cadáverica se ve forzada a adoptar la forma de voluta, huye a una de las salas contiguas (áreas D2, D3 o D6) para reclamar otro cadáver como anfitrión y volver a la lucha.

### LUCES CADÁVERICAS (4)

Página 238

Percepción +7

### CRÍATURA 2

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

**Tesoro:** registrar los restos de los huéspedes revela 48 po, un *brazalete de celeridad* y una *flecha víbora*.

## D2. COCINA

Una extraña estufa de hierro fundido sin chimenea se encuentra en la esquina suroeste de esta habitación, mientras que, al norte, una gran mesa de roble cubierta de utensilios de cocina descansa contra una pared. Un cuerpo esquelético yace desplomado en la base de los armarios a lo largo de la pared occidental.

La estufa transmuta mágicamente el humo que sale del fuego en aire limpio, pero está integrada en la piedra de esta habitación y es demasiado pesada como para que merezca la pena sacarla del dungeon. El cuerpo pertenecía al cocinero de Belcorra, que se suicidó tras cumplir las órdenes mágicas de Belcorra de envenenar a los invitados y matar a los demás sirvientes.

Un héroe que Busque en esta habitación y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 19 descubre una puerta secreta al norte. Algunos utensilios de cocina están fijados a la pared: manipulándolos en el orden correcto se abre la puerta secreta.

## D3. ALMACÉN

Las paredes de esta cámara están llenas de alacenas, armarios y estantes. En el centro de la habitación hay unos cuantos barriles. Dos esqueletos yacen desplomados cerca de uno de los barriles.

Los esqueletos eran otros dos sirvientes que se retiraron a este almacén antes de que el cocinero los asesinara. No queda nada de valor.

## D4. BODEGA

Un botellero alto, lleno de botellas cubiertas de polvo acumulado tras todos estos años, descansa contra la pared norte.

**Tesoro:** casi todo este vino se ha picado, pero una prueba de Sociedad CD 18 con éxito es suficiente para dar con tres valiosas botellas que valen 20 po cada una.

## D5. CÁMARA DEL PORTAL DEL NIVEL CUATRO

Los muros de esta cámara están decorados con runas retorcidas talladas en la pared y llenas de un metal mate y plateado. El suelo y el techo están cubiertos casi por completo de grandes discos de metal pulido.

Esta sala contiene un *círculo de teletransporte* inactivo como los de las zonas B17 y C16. Este *círculo de teletransporte* debe reactivarse con el ritual *despertar portal* escondido en el área C35 para conectarlo con las otras cámaras del portal que hay en el dungeon.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por activar este portal.

## D6. LAVADERO

Un polvoriento fregadero de metal con un pequeño esqueleto tumulado en su interior se encuentra junto a una estantería baja en esta habitación.

Mientras los invitados del área D1 morían envenenados, uno de ellos consiguió apuñalar a un sirviente mediano que se tambaleó hasta el interior de esta gran tina de lavado de platos y murió. Si se molesta al esqueleto, la bañera parece momentáneamente limpia y llena de agua jabonosa antes de volver a su polvoriento estado real. El olor a jabón de cocina se mantiene durante un minuto antes de desvanecerse.

## D7. SALA DE DESECHOS

BAJA 4

Contra la pared este de esta sala se encuentra una escotilla metálica abierta en el suelo. Al norte y al sur hay cubos de basura, cada uno con huesos viejos, herramientas rotas y trozos de piedra.

Varios huesos en uno de los cubos de basura pertenecen a un humano, lo que un héroe que Investigue los huesos puede determinar fácilmente. Una sirvienta resbaló contra un cubo de basura y murió aquí dos días antes de la última cena de Belcorra en la zona D1. Los otros sirvientes se limitaron a meter su cuerpo en el cubo.

La escotilla se abre a un largo conducto que lleva al charco de desechos del área D17. Cualquiera que entre en el conducto se desliza rápidamente hacia el charco en un duro viaje que infinge 3d6 de daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 20) al aterrizar. Cualquiera que esté en el conducto y no quiera deslizarse hacia abajo puede detener su caída con una salvación de Reflejos CD 18 con éxito para Agarrarse a un saliente o con una prueba de Acrobacias o de Atletismo CD 18 con éxito para frenar y quedarse quieto. En cualquier caso, se requiere una prueba de Atletismo CD 18 con éxito para atravesar el conducto con seguridad.

**Criaturas:** el espíritu de la sirvienta que murió accidentalmente aquí ha regresado como un *poltergeist* atormentado por la indignación. Está al acecho, invisible, pero no ataca hasta que es descubierto o alguien se acerca al borde del conducto. Arroja escombros de los cubos de basura o utiliza una *maniobra telecinética* para empujar a los enemigos hacia la escotilla abierta. Lucha hasta ser destruido, pero no puede salir de esta sala. Al *poltergeist* se le puede dar descanso encargándose de sus restos de manera respetuosa, como quemándolos o pronunciando una palabra de bendición sobre ellos.

## POLTERGEIST

Bestiario, pág. 281

**Iniciativa** Sigilo +14

## CRIATURA 5



## D8. SALÓN

De los muros de esta gran sala cuelgan cuadros espeluznantes que representan a varios seres espirituales juguetando entre barrios en ruinas, pantanos cubiertos de maleza y cementerios neblinosos. Hay tres grandes sillas acolchadas con pequeñas mesas auxiliares a juego, sobre las que hay copas de vino vacías. Al sur hay un escritorio desordenado con su propia silla, mientras que al oeste se encuentra una gran bañera de hierro entre biombos con imágenes de pantanos sombríos.

Este gran salón servía en su día como lugar de descanso para Belcorra, pero hoy se ha convertido en la guarida de su antiguo aprendiz, el drow Volluk Azrinae. La mayoría de los papeles del escritorio son notas inconexas de Volluk. Entre los papeles hay planos detallados de los tres niveles superiores de las bóvedas de la Abominación, incluyendo todas las puertas secretas, mucho más útiles para los héroes.

Un héroe que Busque en la habitación y que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 encuentra la puerta secreta de la pared este: un cuadro realista de un cementerio inclinado hacia afuera. Cada 10 minutos aproximadamente, un débil grito sale del otro lado de la puerta secreta, aunque parece que emana del cuadro. Después del primer grito, la CD para encontrar la puerta baja a 12.

Un héroe que Busque en esta habitación y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 25 encuentra una llave de hierro escondida en una ranura secreta en una de las patas del escritorio; esta llave abre los grilletes de Lasda (área **D9**).

**Criaturas:** a diferencia de la mayoría de los habitantes de las bóvedas de la Abominación en la época de Belcorra, Volluk sigue vivo. Después de alimentarse de una cuba de sanguijuelas preparadas ritualmente, sigue vivo como un horrible gusano que camina. Volluk parece una masa con forma de drow compuesta por miles de sanguijuelas que culebrean. Ha estado trabajando con el glotón del vacío que ahora habita en las antiguas cámaras de Belcorra (área **D20**) para reparar la *Luz sombría*, pero se siente frustrado porque el fantasma de Belcorra no le habla directamente. El hecho de verse obligado a cumplir las órdenes de su ama a través de la voluntad del glotón del vacío enfada al orgulloso ocultista.

Volluk está leyendo en su escritorio cuando llegan los héroes. En cuanto se da cuenta de la intromisión de los héroes, se levanta (un horrible revoltijo que se retuerce) y exige saber quiénes son y por qué han venido. No tiene interés en un discurso constructivo, pero si los héroes le dejan hablar, utiliza Intimidación para determinar su iniciativa.

### VOLLUK AZRINAE

ÚNICO CM MEDIANO ABERRACIÓN PLAGA

Gusano que camina macho ocultista (Bestiario 2, pág. 157)

**Percepción** +15; visión en la oscuridad, sentido de la vibración (impresionado) 30 pies (9 m)

**Idiomas** aklo, común, élfico, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +17, Artesanía +15 (+17 para pintar), Engaño +15, Intimidación +17, Ocultismo +17, Religión +15, Sigilo +15

**Fue** +4, **Des** +6, **Con** +2, **Int** +6, **Sab** +4, **Car** +2

**CA** 25, visión periférica total; **Fort** +13, **Ref** +17, **Vol** +15

**PG** 85, curación rápida 7; **Inmunitades** enfermedad, inconsciente, mente de plaga, paralizado, precisión, veneno; **Debilidades** daño de área 7, daño por salpicadura 7; **Resistencias** físico 7

**Disgregarse** Como el gusano que camina, pero las sanguijuelas de movimiento lento dan a los héroes 2 asaltos, en lugar de 1, para despachar a las alimañas que huyen antes de que escapen.

**Recuerdos odiosos** (emoción, encantamiento, mental, ocultismo, visual) Si Volluk puede ver una representación exacta de su antigua apariencia como drow vivo al comienzo de su turno, debe hacer una salvación de Voluntad CD 28 o se ve invadido por su autodesprecio y queda lentificado 1 durante 1 asalto.

### SEVERA 4

### SINOPSIS DEL CAPÍTULO 4

El cuarto nivel de las bóvedas de la Abominación fue diseñado como un retiro para que Belcorra se relajara y venerara a su indiferente diosa Nimbaloth. En la actualidad, ninguna facción importante domina el Retiro de Belcorra. En su lugar, varios individuos poderosos reclaman porciones separadas de este nivel. El aliado más significativo que los héroes pueden adquirir es el fantasma de Otari Ilvashki, el héroe caído que dio nombre a la ciudad de Otari.

**Pistas ambientales:** temperatura fresca pero confortable, mobiliario fino y antiguo pero lujoso, efectos de casa encantada como puertas que se cierran o sillas que se deslizan, profusión de hongos, débil olor a polvo y especias, visiones espirituales de las habitaciones tal y como eran hace 500 años.

### TESORO DEL CAPÍTULO 4

Los objetos permanentes y consumibles disponibles como tesoros en el capítulo 4 son los siguientes.

- arco largo compuesto +1 de golpe
- armadura de cuero tachonado +1
- brazalete de celeridad
- cuentas de plegarias sagradas
- daga de veneno
- elixir de forma de niebla menor
- escudo recio menor
- farol de luz vacía (página 221)
- flecha víbora
- katar +1 de golpe
- látigo +1 de toque fantasmal
- llave furtiva
- pergamo de comprensión idiomática
- pergamo de paralizar
- pergamo de vianda del gusano (página 225)

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS



**Velocidad** 10 pies (3 m), nadar 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ zarcillo +18 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+8 daño perforante persistente

**Conjuros espontáneos de ocultismo** CD 25, ataque +17; **4.º** (3 espacios) puerta dimensional, sugerión, vianda del gusano (página 225); **3.º** (4 espacios) atar muertos vivientes, dolor fantasmal, leer la mente, paralizar; **2.º** (4 espacios) comprensión idiomática, disfraz ilusorio, imagen múltiple, vomitar plaga (Guía del jugador avanzada, pág. 227); **1.º** (4 espacios) alarma, enlace mental, sirviente invisible, zarcillos macabros; **Trucos (4.º)** atontar, escudo, leer el aura, luz, mano del mago

**Conjuros divinos innatos** CD 25; **2.º** fuego feérico (a voluntad), oscuridad (a voluntad); **Trucos (4.º)** luces danzantes

**Rituales** animar objeto, crear muertos vivientes

**Abrazo contorsionante** ♦ Volluk da una Zancada, termina su movimiento compartiendo un espacio con una criatura e infinge 3d8 de daño perforante a la criatura. La criatura puede hacer una salvación básica de Reflejos CD 23.

**Forma de plaga** ♦ (concentrarse) Volluk se convierte en una plaga informe de sanguíjuelas. Deja caer todos los objetos que empuña, lleva encima y sostiene. Mientras está disgregado, no puede utilizar acciones de ataque ni lanzar conjuros, pero puede moverse por zonas lo suficientemente pequeñas como para que quepan sus sanguíjuelas individuales sin tener que Escurrirse. Puede utilizar la misma acción para volver a su forma normal.

**Tesoro:** entre los papeles de Volluk hay un *pergamino de comprensión idiomática*, un *pergamino de paralizar* y un *pergamino de vianda del gusano* (página 225). Sobre el escritorio se encuentra un farol de luz vacía (página 221). Volluk lleva este farol en sus viajes por la superficie, donde sin saberlo ha generado los rumores del extraño que lleva un farol.

## D9. EL LAMENTO DE LASDA

**MODERADA 4**

Las paredes de esta cámara circular son lisas y grises. Una cinta desagradable y parpadeante de luz de color azul pálido se agita en el centro de la habitación. Donde la luz toca el techo, la piedra burbujea como si fuera carne infectada. Abajo, la luz baña a un enano que grita y se agita atado a una mesa de metal y con el cuerpo cubierto de ampollas.

Como en el área B35, la cinta de luz es una manifestación del creciente poder de la *Luz sombría*. Esta espeluznante luz se agita en una ráfaga de 5 pies (1,5 m) de diámetro en el centro de la sala. Cualquier criatura viva que termine su turno en ella sufre 5d6 de daño negativo (salvación básica de Reflejos CD 18) y las criaturas muertas vivientes recuperan la misma cantidad. Para reactivar la *Luz sombría* para su disparo de prueba en el cementerio de Otari, Volluk y el glotón del vacío necesitaron una criatura viva como ancla para la luz. Mientras que los demás que tocan la luz sufren daño negativo, la luz cura simultáneamente a su ancla con la



misma rapidez con la que la daña, manteniendo a la persona en un estado perpetuo de agonía.

Esta víctima es un enano llamado **Lasda Venkervale** (LB enano varón camarero 2), que en su día fue camarero de *El pez de roca revoltoso* de Otari. Volluk secuestró a Lasda hace poco más de un año para realizar malvados experimentos mientras el enano realizaba uno de sus habituales paseos antes del amanecer desde *El pez de roca* hasta el cementerio. Volluk mantuvo a Lasda como prisionero en el área **D11** durante muchos meses e, impresionado por la resistencia del enano, decidió utilizarlo como ancla para la *Luz sombría*.

**Criaturas:** los héroes no pueden concentrarse en rescatar a Lasda sin antes derrotar a un fuego fatuo que se ha atiborrado del terror de Lasda. Es invisible cuando los héroes llegan por primera vez, pero se enciende con un furioso resplandor azul en cuanto los héroes intentan ayudar al enano. Persigue a los enemigos que huyen y lucha a muerte.

## FUEGO FATUO

*Bestario*, pág. 171

**Iniciativa** Sigilo +16



## CRÍATURA 6

de la *Luz sombría* sobre Otari, el alivio sólo es temporal. Como los héroes descubren del fantasma de Otari, Belcorra sigue preparando la *Luz sombría* para su verdadero propósito mucho más abajo.

Además, una vez eliminado Lasda, las apariciones de los cuatro niveles superiores de las bóvedas de la Abominación no se reactivan si son desactivadas o derrotadas. Estos efectos se reactivan si tanto Volluk como el glotón del vacío sobreviven y dedican varios días a encontrar e instalar una nueva víctima. Si lo hacen, ésta debería ser un PNJ cuyo secuestro estimule a los héroes a entrar en acción.

## D10. SCALATHRAX (2) MODERADA 4

El suelo de esta caverna de aspecto tosco está sembrado de huesos y trozos de metal y tela.

Los tres pasajes irregulares y rocosos que salen de esta zona terminan en puertas secretas. Las tres puertas secretas son evidentes desde el interior de la caverna.

**Criaturas:** antes esta caverna no hacía más que conectar las alas suroeste y noreste del nivel, pero ahora sirve de corral para un trío de scalathrax. Uno de ellos ya ha sido transportado a Otari desde el área **D9** a través del rayo de la *Luz sombría* en el capítulo 2, pero los otros dos siguen aquí, esperando la próxima prueba de la *Luz sombría* de Volluk. Están mal alimentados y atacan a los héroes en cuanto los ven, persiguiéndolos implacablemente.

## SCALATHRAX (2)

Página 243

**Iniciativa** Percepción +11

## CRÍATURA 4

## D11. CÁMARA DE TORTURA

MODERADA 4

Tres jaulas de hierro de 5 pies (1,5 m) de lado, con los barrotes cubiertos de pinchos en el interior, cuelgan de cadenas en el centro de esta habitación. Unos grilletes cubiertos de sangre cuelgan de unas cadenas en la pared oeste. En la esquina suroeste hay una robusta mesa de madera con más grilletes anclados y sobre ella se encuentra un látigo de cuero de color rojo sangre con el mango de plata.

Aquí, Belcorra encarcelaba y torturaba a los que carecían de las cualidades que buscaba para sus experimentos de moldeado de carne o las batallas en la arena en los niveles inferiores. Cuando ya estaba satisfecha y sus prisioneros no tenían nada más que ofrecer, o cuando se aburría, los envía a al área **D13** para su sacrificio. El camarero enano Lasda pasó muchos meses en la jaula central.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

La jaula del norte tiene runas plateadas talladas en su exterior. Esta jaula es el destino del *círculo de teletransporte* inactivo en el área **C5b**. Se puede restaurar con el ritual *despertar portal*; si es así, es una forma útil de encarcelar a cualquiera que sea empujado al nicho del área **C5**.

Un héroe que Busque en la mesa y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 descubre un interruptor oculto en la parte inferior que abre la puerta secreta al sur.



**Criaturas:** una velstrac evangelista llamada Vaulgrist ha estado vinculada aquí por la magia de Belcorra durante siglos. Los interminables años le han inculcado una sensación de desgana a la torturadora y rara vez se mueve por la habitación. Su esperanza de regodearse en la残酷 se reavivó brevemente cuando tuvo a Lasda para jugar, pero apenas había empezado a sentar las bases de su tormento cuando se lo llevaron. Y su hastío ha vuelto con más fuerza que antes.

Al principio, Vaulgrist apenas se anima a molestar a los héroes. Los invita taciturna a salir de esta cámara y no volver jamás. No hay truco: si los héroes se marchan de inmediato, la velstrac los deja ir. Si insisten o la interrogan, suspira con frustración y ataca; no tiene interés alguno en hablar. Lucha hasta ser destruida, pero no abandona esta zona. Con todos los grilletes presentes aquí, Vaulgrist puede utilizar su aptitud animar cadenas desde cualquier lugar de esta sala.

## VAULGRIST

## CRIATURA 6

Velstrac evangelista mujer (*Bestiario 2*, pág. 288)

**Iniciativa** Percepción +13

**Tesoro:** el látigo es un *látigo +1 de toque fantasmal*. Antes era una de las armas favoritas de Vaulgrist, pero ya no la usa. Presta atención si un héroe conserva el látigo, ya que podría tener alguna utilidad para ellos en el área **E2**.

## D12. LA SENDA DE LOS FANTASMAS

## MODERADA 4

El techo de esta amplia sala se eleva hasta una altura de 20 pies (6 m). En las paredes hay nichos en los que se erigen sarcófagos de piedra tallados con figuras atormentadas y escuálidas. Al noreste, una parte de la pared de 15 pies (4,5 m) de ancho se ha derrumbado en una serie de salientes que caen en una caverna. Unas inquietantes luces azules brillan al norte y al sur; la luz del sur es más brillante y constante, mientras que la del norte parpadea suavemente.

Este largo pasillo es una espantosa sala de trofeos. A excepción de los dos nichos más al norte y del nicho que conduce al área **D10**, cada sarcófago contiene los restos profanados de uno de los enemigos de Belcorra, despojados de su equipo y expuestos. En cuanto alguien se acerca a un sarcófago, su tapa de piedra se vuelve transparente, lo que permite ver el cuerpo muerto en su interior. Los cadáveres están vestidos con harapos y tienen heridas evidentemente mortales. La mayoría de ellos son los restos de héroes muertos hace mucho tiempo sin ninguna relación significativa con la historia de la *Senda de aventuras: Las bóvedas de la Abominación*. Estos cadáveres antes estaban ligados a los fantasmas esclavizados que custodiaban la sala, pero estos muertos vivientes se han visto atraídos sin darse cuenta hacia el muro mágico del extremo sur de este pasillo.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

Un gran tramo de escaleras al sur lleva al área **E1**. Por ahora, el camino hacia este nivel está bloqueado por un muro brillante de ectoplasma. De vez en cuando, fantasmas que parecen gritar en silencio revolotean a través de este muro de niebla. El hueco de la escalera al otro lado es visible, pero burlonamente inaccesible. Este muro actúa como un *muro de fuerza* potenciado al 9.º nivel y se ha forjado a partir de las almas agonizantes de los héroes expuestos a lo largo de este pasillo: son los fantasmas atrapados que gritan silenciosamente en agonía dentro del muro. La creación de este muro fue un efecto secundario involuntario del disparo de prueba de la *Luz sombría* tras permanecer inactivo tanto tiempo. Por ahora, sin embargo, el muro bloquea el avance hacia el interior del dungeon. Sólo los símbolos de los asesinos de Belcorra pueden derribarlo, como puede explicar el fantasma de Otari Ilvashti en el área **D18**.

La puerta secreta del nicho que conduce al área **D10** está construida en la parte posterior del único sarcófago vacío. Un héroe que Busque en el sarcófago vacío y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 descubre el pestillo para abrir el sarcófago como una puerta.

El derrumbe en la pared noroeste conduce a una serie de salientes de 5 pies (1,5 m) de altura que descienden al área **D14**.

**Criaturas:** los dos sarcófagos de más al norte contienen aprendices traidores transformados en wights tumulares. Si alguien se acerca a menos de 15 pies (4,5 m) de ellos, las dos tapas se abren y los wights tumulares salen para atacar. Persiguen implacablemente a los enemigos a través de este nivel.

### WIGHTS TUMULARIOS (2)

Bestiario 2, pág. 297

**Iniciativa** Sigilo +12

### CRÍATURA 4

## D13. TEMPLO SUPERIOR DE NHIMBALOTH SEVERA 4

Esta vasta cámara octogonal está prácticamente vacía. Las paredes están talladas y pintadas para que parezcan un extenso cementerio medio hundido en un pantano, aunque todas las tumbas del mural están abiertas y vacías. Imágenes talladas de fantasmas que gritan ascienden y desfilan hacia la pupila hambrienta de un ojo malévolos en lo alto de esta sala, a 30 pies (9 m) de altura. Una plataforma circular de 15 pies (4,5 m) de diámetro se encuentra en el centro de la sala, elevada a un metro del suelo. La plataforma sostiene una roca del altar hecha de una losa irregular de piedra con siete hendiduras profundas, casi como si una enorme mano de siete dedos hubiera agarrado la piedra con suficiente fuerza como para dejar surcos. De vez en cuando, una tenue luz azul parpadea y palpita en el interior de una de estas hendiduras. Hay pequeños objetos amontonados sobre el altar.

Una prueba de Religión CD 25 con éxito para Recorlar conocimiento identifica esta cámara como un santuario dedicado a Nhimbaloth, la Diosa Exterior de la desesperación, los fantasmas y los pantanos. Sus santuarios suelen carecer de mobiliario adicional, como estatuas o bancos, simbolizando el vacío de la propia muerte. Los fieles suelen arrodillarse o postrarse en el suelo de piedra mientras los sacerdotes dan sermones y ofrecen sacrificios en el altar.

Todo el santuario está impregnado de una abrumadora sensación de desesperación y desesperanza. Cualquier criatura viva que entre en esta sala debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 22 o quedar asustada 1 (asustada 2 en caso de fallo crítico). Una criatura viva no puede reducir su estado negativo asustado mientras se encuentre en esta cámara. Un éxito crítico concede a la criatura inmunidad temporal durante 24 horas.

**Criaturas:** un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 16 desde la entrada de la habitación identifica los objetos del altar como cuatro manos amputadas. Estos guardianes muertos vivientes se escabullen y atacan cuando los héroes entran en esta sala. Cuando las manos se animan, cuatro volutas titilantes salen de las hendiduras de los laterales del altar y se unen a su ataque. Las volutas titilantes y las manos reptantes no persiguen a los enemigos más allá de la sala del santuario. Si no hay enemigos, regresan a sus lugares originales en el altar. Luchan hasta ser destruidas.

### VOLUTAS TITILANTES (4)

Página 251

**Iniciativa** Percepción +9

### CRÍATURA 2

### MANOS REPTANTES DE ÉLITE (4)

Bestiario 2, pág. 193

**Iniciativa** Percepción +7

### CRÍATURA 0

**Luces del altar:** el altar produce una nueva voluta titilante cada día al anochecer, pero no pueden existir más de cuatro volutas titilantes en esta cámara a la vez. El aura malévolos y la generación de volutas titilantes persisten hasta que los héroes colocan los cuatro símbolos de la Guardia de la Rosa sobre la piedra del altar, siguiendo las indicaciones del fantasma de Otari (área **D18**). En este momento, la aterradora desesperación de la sala desaparece y el altar no produce más volutas titilantes.

## D14. PABELLÓN SEVERA 4

Esta inmensa caverna es fría y húmeda. El agua gotea por la condensación en la parte superior en un gran lago de aguas tranquilas. Gruesas capas de setas húmedas, algunas de casi cuatro pies (1,2 m) de altura, crecen a lo largo de la orilla occidental del lago y un estrecho hilo de agua sale de un túnel hacia el sur. En el centro del lago se alza un pabellón de piedra de 35 pies (10,5 m) de largo, elevado 10 pies (3 m) sobre el nivel

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

del agua por más de una docena de columnas de piedra. Todo el pabellón está cubierto de setas húmedas y pálidas. Dos puentes de piedra parten del pabellón, uno que lo conecta con una puerta situada en la pared norte y otro con una puerta al este. En el centro del pabellón arde una hoguera que parpadea débilmente y cuyo humo se extiende hasta el techo.

Las setas que crecen aquí pueden parecer siniestras, pero son inofensivas. Las orillas del lago son empinadas, descenden hasta una profundidad casi uniforme de 15 pies (4,5 m).

Belcorra construyó este pabellón como lugar de meditación. Los habitantes de las bóvedas de la Abominación no visitan este lugar, ya que la presencia persistente del fantasma de Otari en el área **D18** les influye subconscientemente para mantenerse alejados. Las criaturas vivas (como los actuales habitantes del pabellón) no perciben esta influencia.

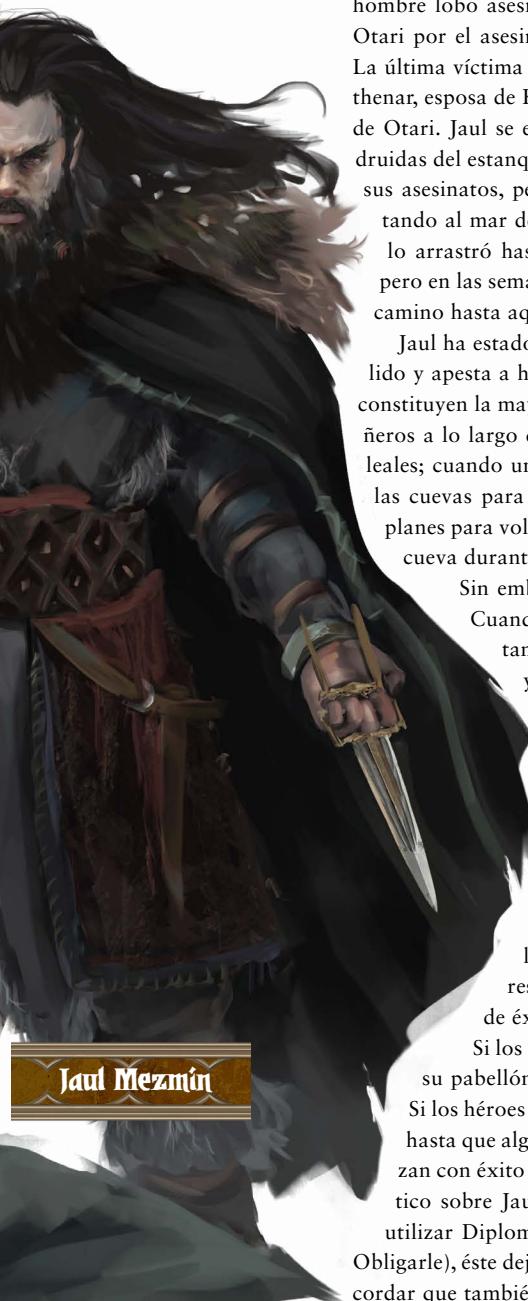
**Criaturas:** en el pabellón vive un hombre canoso y de aspecto salvaje. Se trata de Jaul Mezmin, un violento hombre lobo asesino y criminal buscado en la ciudad de Otari por el asesinato de varios lugareños hace 30 años. La última víctima de Jaul fue una mujer llamada Ayla Lathenar, esposa de Keeleno Lathenar, el dueño del Mercado de Otari. Jaul se escondió a plena vista como uno de los druidas del estanque del anillo de piedra mientras cometía sus asesinatos, pero cuando fue descubierto, escapó saltando al mar desde los acantilados de Otari. La marea lo arrastró hasta las cuevas del mar y casi se ahogó, pero en las semanas siguientes se recuperó y encontró el camino hasta aquí.

Jaul ha estado viviendo aquí desde entonces. Está pálido y apesta a hongos y a sudor. Los grillos de la cueva constituyen la mayor parte de su dieta. Sus únicos compañeros a lo largo de los años han sido una serie de lobos leales; cuando uno perece, Jaul se abre paso a través de las cuevas para vincularse con otro. Al principio, hizo planes para volver a Otari, pero después de vivir en esta cueva durante tantos años, Jaul no conoce otra vida.

Sin embargo, los héroes interrumpen esa vida.

Cuando Jaul se percata de su presencia, se tambalea hasta el borde de su pabellón y aúlla y ladra salvajemente para advertirles que se alejen. El lobo a su lado acompaña sus aullidos con los tuyos. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 27 para Recordar conocimiento se da cuenta de que este hombre es el asesino que desapareció de Otari hace una generación. A tu discreción, un héroe familiarizado con el legado de Jaul trata el resultado de esta prueba como un grado de éxito mayor que el resultado obtenido.

Si los héroes atacan a Jaul o intentan entrar en su pabellón, éste adopta su forma híbrida y ataca. Si los héroes se retiran, continúa ladrando y aullando hasta que alguien lo calme. En cuanto los héroes utilizan con éxito cualquier habilidad con el rasgo lingüístico sobre Jaul (como Mentir de forma convincente, utilizar Diplomacia para Causar Impresión o intentar Obligarle), éste deja de aullar y parpadea varias veces al recordar que también puede hablar. Unos instantes después,





## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

grita con voz entrecortada, advirtiendo a los héroes de que éste es su territorio y de que no son bienvenidos. Su actitud inicial es hostil y si los héroes intentan hablar demasiado con él, se frustra y utiliza su magia para atacarlos desde lejos. Dependiendo de las preguntas que hagan los héroes, Jaul podría revelar su nombre o quién es, pero es probable que sólo sea cuestión de tiempo que el paranoico hombre lobo pierda la paciencia y ataque.

Si los Puntos de Golpe de Jaul quedan reducidos a 30 o menos, pide clemencia y promete dar a los héroes una recompensa si lo perdonan. Esta recompensa es el collar de Ayla. Los héroes que muestren piedad a Jaul pueden conseguir que hable más; Jaul está algo familiarizado con la mitad oriental de este nivel (áreas D14 a D19). Por ejemplo, puede advertir a los héroes del fantasma sombrío que hay en la isla del sur (área D18) y decirles que si entran en las «escaleras de pesadilla» del norte (área D19), harán bien en mantener los ojos cerrados si quieren escapar de ellas. Si los héroes le dejan ir, sale por las cuevas del mar y huye de la región. Si retoma o no sus costumbres asesinas queda a tu criterio.

### JAUL MEZMIN

### CRÍATURA 6

ÚNICO NM MEDIANO BESTIA HUMANO HUMANOIDE LICÁNTROPO

Hombre lobo humano acechador (*Bestiario*, pág. 230)

**Percepción** +14; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

**Idiomas** común; empatía con los lobos

**Habilidades** Acrobacias +12, Atletismo +15, Engaño +12, Naturaleza +14, Supervivencia +14

**Fue +5, Des +2, Con +0, Int -1, Sab +4, Car +2**

**Objetos** collar enjoyado por valor de 10 po con una marsopa y el grabado «Ayla, mi amada», katar +1 de golpe (2)

**Empatía con los lobos** (adivinación, primigenio) Jaul puede comunicarse con los lobos y criaturas parecidas.

**CA 24; Fort +12, Ref +14, Vol +16; +1 por estatus contra veneno**

**PG 120; Debilidades** plata 7; **Resistencias** veneno 3

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ katar +17 (ágil, letal d6, mágico, monje), **Daño** 2d4+7 perforante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +16 (ágil), **Daño** 2d6+7 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +16, **Daño** 2d8+7 perforante más maldición del hombre lobo

**Conjuros primigenios preparados** CD 24, ataque +15; **3.º curar, muro de espinas, relámpago; 2.º convocar animal, curar, respiración acuática; 1.º caída de pluma, colmillo mágico, grasa; Trucos (3.º)** detectar magia, flamear, maraña, salpicadura de ácido

**Conjuros de orden animal** 1 Punto de Foco, CD 24; **3.º curar animal** (*Reglas básicas*, pág. 400)

**Cambiar de forma** ♦ (concentrarse, polimorfismo, primigenio, transmutación) Como un licántropo (*Bestiario*, pág. 230); humano con puño +16 para 1d6+7 contundente o lobo con una Velocidad de 40 pies (12 m) y mandíbulas con Derribo.

**Maldición del hombre lobo** (maldición, nigromancia, primigenio)

Esta maldición sólo afecta a los humanoides; Tirada de salva-

ción Fortaleza CD 23. En cada luna llena, la criatura maldita debe tener éxito en otra salvación de Fortaleza o convertirse en hombre lobo hasta el amanecer. La criatura está bajo el control del DJ y se desboca durante toda la noche antes de caer inconsciente al amanecer.

**Frenesí lunar** (polimorfismo, primigenio, transmutación) Cuando aparece la luna llena en el cielo nocturno, Jaul se ve obligado a adoptar su forma híbrida, no puede Cambiar de forma a partir de entonces, se convierte en Grande, aumenta su alcance en 5 pies (1,5 m) y el daño de sus mandíbulas aumenta en 2. Cuando se pone la luna o sale el sol, Jaul vuelve a su forma humanoide y queda fatigado durante 2d4 horas.

**Coordinación con el lobo** Los Golpes de Jaul infligen 1d6 de daño adicional a las criaturas al alcance de su lobo.

### LOBO DE JAUL

### CRÍATURA 4

ÚNICO N MEDIANO ANIMAL

Lobo macho (*Bestiario*, pág. 242)

**Percepción** +11; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

**Habilidades** Acrobacias +9, Atletismo +11, Sigilo +11, Supervivencia +9

**Fue +5, Des +3, Con +2, Int -4, Sab +3, Car +0**

**CA 21; Fort +10, Ref +13, Vol +9**

**PG 60**

**Velocidad** 35 pies (10,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +13, **Daño** 2d6+7 perforante más Derribo

**Coordinación con Jaul** El lobo infinge 1d6 de daño adicional a las criaturas que están al alcance de Jaul.

**Misión secundaria:** los héroes pueden llevar a Jaul, vivo o muerto, a Otari a cambio de una recompensa de 50 po. Si los héroes no se dan cuenta de quién es de inmediato, permite que un héroe que mire la inscripción de su collar haga una prueba de Sociedad CD 18 (CD 13 si el héroe está asociado con el Mercado de Otari). Con un éxito, el héroe reconoce el nombre de Ayla Lathenar, la esposa fallecida del mercader del Mercado de Otari, Keeleno Lathenar. Dirigirse a Keeleno con pruebas de que el hombre lobo está muerto (ya que el amargado hombre no aceptará que el asesino de su esposa siga vivo) hace que los héroes obtengan un 20% de descuento en todas sus compras en el Mercado de Otari de por vida.

### D15. TÚNEL TORTUOSO

Varios salientes resbaladizos suben y salen del área D14, uniéndose a un pequeño complejo de cavernas que se extiende entre Marismaniebla y la costa. A través de estos túneles llegó Jaul Mezmin, y sale por ellos de vez en cuando en busca de comida. Los túneles conectan con la costa al oeste de Otari en una cueva marina que se encuentra sumergida incluso cuando la marea está baja. El contenido de estas cavernas está más allá del alcance de esta aventura, pero probablemente contengan otros depredadores y peligros. Siéntete libre de ampliarlas si los héroes desean explorarlas y necesitan PX adicionales.

## D16. ESCALERA EMBRUJADA

Una escalera conduce hacia arriba desde este estrecho rellano. La pared sur, frente a las escaleras, parpadea y brilla con cintas de una espeluznante luminiscencia verde.

Estas escaleras conducen al área C33.

Durante su huida por las bóvedas de la Abominación, Otari Ilvashti hizo una de sus últimas paradas en esta escalera. Esperó aquí sólo una hora para curarse algunas heridas y recuperar el valor y luego siguió por la puerta del área D14, con la esperanza de encontrar una ruta de escape. Por desgracia, nunca llegó a la salida de la cueva marina, pues el enorme otyugh que habitaba la caverna por aquel entonces lo atacó de inmediato. Otari se vio obligado a huir hacia el sur y llegó a la zona D18. El otyugh era demasiado grande para alcanzarle allí, pero también demasiado testarudo para marcharse, así que fue allí donde Otari pereció finalmente a causa de una enfermedad que le contagió el otyugh.

Al igual que en las zonas B28 y C3, la energía espiritual de Otari persiste aquí. Cuando los héroes llegan a este punto, otro mensaje se manifiesta en la luz brillante de la pared: «la *Luz sombría* es un arma construida para arrasar Absalom: ¡debe ser destruida!». Después de leer el mensaje, las palabras se deslizan por el suelo en una cinta retorcida de huellas que conduce al área D14, luego traza un camino con miedo, retorciéndose por el suelo a través del área D17 y en el área D18.

Esta manifestación espectral puede aparecer una vez al día.

## D17. CHARCO DE DESECHOS

Un conducto de metal oxidado sobresale del techo hacia el oeste y termina sobre un charco de agua viscosa. Un enorme montículo de setas yace bajo el tubo contra la pared oeste, formando la silueta de un extraño monstruo.

Este conducto lleva al área D7, pero resbala y requiere una prueba de Atletismo CD 18 con éxito para Trepar. Los personajes que caigan al charco de agua la encuentran fría y desagradable, pero sólo tiene un metro de profundidad. Por suerte, el inmenso otyugh que tenían aquí para eliminar la basura murió hace tiempo. Su cuerpo, extrañamente conservado, yace envuelto en hongos bajo la tubería. Cualquiera que examine los restos del enorme otyugh puede identificarlo con una prueba de Ocultismo CD 23 con éxito para Recordar conocimiento.

## D18. LA PERDICIÓN DE OTARI

### SEVERA 4

El agua en esta zona es oscura, pero sólo tiene 3 pies (90 cm) de profundidad.

Un islote rocoso de baja altura se eleva menos de un pie (30 cm) por encima del agua circundante, su superficie está cubierta con una fina capa de hongos y moho de color verde pálido. Un esque-

leto humano vestido con una armadura de cuero podrido y empuñando un estoque yace en el centro de la isla.

El esqueleto de la isla fue una vez Otari Ilvashti. Sobrevivió a la batalla con Belcorra y a una huida desesperada por los niveles superiores de las bóvedas de la Abominación, sólo para quedar atrapado aquí por el inmenso otyugh que le esperaba en el área D17. Ya debilitado por su calvario antes de contraer la fiebre de la mugre debido a la lucha con el otyugh, Otari permaneció en el pequeño islote dos días antes de perecer.

En la actualidad, su espíritu sigue aquí, tanto en forma de extrañas advertencias en las paredes de las bóvedas de la Abominación como en forma de fantasma consumido por dos deseos vinculados: la venganza contra Belcorra y el miedo a que la *Luz sombría* pueda utilizarse para dañar su ciudad natal, Absalom. Cuando los héroes se acercan, el fantasma de Otari se levanta de su esqueleto, con una apariencia muy similar a la que tenía durante las últimas fases de la fiebre de la mugre, aunque con un tono verde transparente. Otari no puede salir de esta zona y, dado que los héroes son los primeros aventureros potencialmente útiles que visitan sus restos embrujados, está ansioso por ayudar.

**Criaturas:** antes de que Otari pueda hablar con los héroes, un fuego fatuo y dos volutas espirituales que le han atormentado durante años se lanzan a proteger a su víctima cargada de miedo. Otari no puede hacer más que advertir a los héroes sobre los «ojos de la Muerte vacía» antes de que se abalancen para atacar.

Una vez que comienza el combate, Otari presta la ayuda que puede. Las aberraciones aprendieron hace tiempo a mantenerse fuera del alcance del fantasma, pero Otari realiza Golpes de Sombra infestada contra ellos, poseyendo momentáneamente las sombras de los héroes. Una vez derrotados los enemigos, Otari proporciona mucha más información, como se describe a continuación.

#### FUEGO FATUO

Bestiario, pág. 171

**Iniciativa** Sigilo +16

#### CRIATURA 6

Página 251

**Iniciativa** Percepción +9

#### VOLUTAS ESPIRITUALES (2)

#### CRIATURA 2

**Tesoro:** Otari anima a los héroes a quedarse y utilizar su equipo una vez que haya terminado de hablar con ellos. Sus herramientas de ladrón infiltrado son uno de los cuatro símbolos necesarios para superar la barrera del área D12. Su otro equipo consiste en una *armadura de cuero tachonado +1*, una *daga de veneno* y una *llave furtiva*.

#### Lo que Otari sabe

El papel de Otari es presentar las tareas necesarias para llegar a los niveles inferiores de las bóvedas de la Abomi-

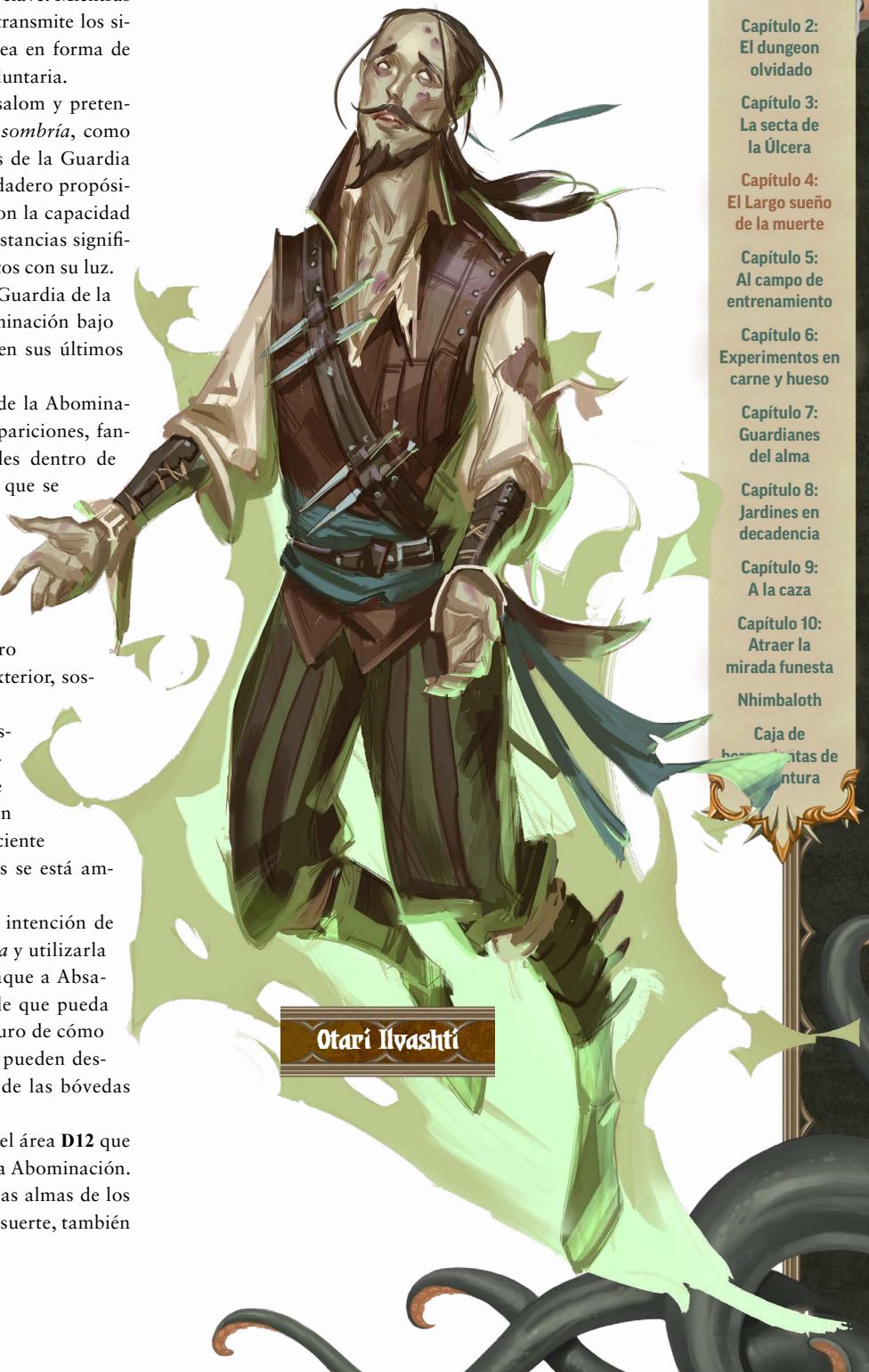


nación. Una vez que los héroes se encuentran con el fantasma de Otari y ahuyentan a las volutas que lo atormentan, éste les cuenta su trágica historia. Tiene dificultades para recordar gran parte de su vida, pero se emociona al saber que los demás miembros de la Guardia de la Rosa sobrevivieron y fundaron una ciudad a la que pusieron su nombre.

Si bien la información de Otari sobre el dungeon está desfasada desde hace siglos, su vínculo sobrenatural con las bóvedas de la Abominación le permite vislumbrar el funcionamiento interno del dungeon y sus actores clave. Mientras habla con los héroes, asegúrate de que les transmite los siguientes puntos clave de información, ya sea en forma de respuestas a preguntas o de información voluntaria.

- Belcorra albergaba rencor contra Absalom y pretendía utilizar su siniestro faro, la *Luz sombría*, como arma contra la ciudad. Los miembros de la Guardia de la Rosa nunca descubrieron su verdadero propósito, aparte de que tenía algo que ver con la capacidad de transportar criaturas a través de distancias significativas y que podía animar a los muertos con su luz. Ninguno de los otros miembros de la Guardia de la Rosa conocía las bóvedas de la Abominación bajo la *Luz sombría*. Otari las descubrió en sus últimos días de vida.
- Algunas propiedades de las bóvedas de la Abominación aumentan la manifestación de apariciones, fantasmas y muertos vivientes espirituales dentro de su dominio. Al principio, Otari creía que se trataba de un efecto secundario de la *Luz sombría*, pero ahora sospecha que existe un vínculo con una fuente mucho más antigua y ominosa en las profundidades de este nivel. No sabe nada acerca de Nhimbaloth, pero si los héroes le hablan de la Diosa Exterior, sospecha que su influencia es la fuente.
- La propia Belcorra es ahora un fantasma, aunque no puede alejarse del lugar al que está anclada. Otari puede sentirlo en algún lugar subterráneo en las profundidades y también es consciente de que el alcance de sus movimientos se está ampliando lentamente.
- Otari sospecha que Belcorra tiene la intención de reactivar por completo la *Luz sombría* y utilizarla para comenzar su tan postergado ataque a Absalom. Hay que darle descanso antes de que pueda terminar esta tarea. Otari no está seguro de cómo detenerla, pero cree que las pistas se pueden descubrir en los niveles más profundos de las bóvedas de la Abominación.
- Finalmente, Otari siente la barrera en el área D12 que bloquea el paso hacia las bóvedas de la Abominación. Comprende que está alimentada por las almas de los enemigos derrotados de Belcorra. Por suerte, también

sabe cómo derribar la barrera. La Guardia de la Rosa fueron los aventureros que terminaron con ella y su resonancia psíquica puede hacer caer la barrera. Para ello, los héroes deben encontrar y colocar en el altar del área D13 los cuatro símbolos que los miembros de la Guardia de la Rosa apreciaban. Las herramientas de ladrón de Otari están aquí con sus huesos y sirven como su símbolo. Los otros símbolos son el broche de la clériga Aesephna Menhemes (que lleva el símbolo



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

religioso de su dios, Erastil), el libro de conjuros del mago Zarmavdian y la fiel espada larga de la guerra Vol Rajani. Estos otros tres símbolos se describen en la página 217 y son fáciles de encontrar. Recuperarlos es el objetivo de la primera parte del siguiente capítulo.

Una vez que los héroes aceptan la misión de enfrentarse y derrotar a Belcorra y abren el camino a los niveles más profundos de las bóvedas de la Abominación, el alma de Otari queda libre para emprender su último viaje. Debes asegurarte de que ha compartido toda la información anterior con los héroes antes de que se desvanezca.

Sin embargo, si quieres, puedes darle un giro más oscuro a las cosas: en lugar de que el espíritu de Otari quede libre, podría ser capturado por el templo de Nimbaloth en el fondo de las bóvedas de la Abominación. En este caso, los héroes deberían conocer el destino de Otari a través de una visión o una pesadilla, o quizás incluso ver cómo su atormentado fantasma es arrastrado hacia abajo contra su voluntad. El fantasma de Otari permanece atrapado hasta que los héroes derrotan finalmente a Belcorra.

## OTARI ILVASHTI

## CRÍATURA 9

ÚNICO CB MEDIANO ESPÍRITU FANTASMA INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Fantasma varón aventurero (*Bestiario*, pág. 165)

**Percepción** +18; visión en la oscuridad

**Idiomas** común, élfico, gnómico

**Habilidades** Acrobacias +18, Latrocincio +20, Sociedad +18, Sigilo +20

**Fue** -5, **Des** +6, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +4

**Ligado a una ubicación** (área D18)

**CA** 25; **Fort** +16, **Ref** +20, **Vol** +17

**PG** 120, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencia** todos los daños 10 (excepto fuerza, *toque fantasmal* o positivo; resistencia doble contra no mágico)

**Rejuvenecimiento** Conseguir los cuatro símbolos de la Guardia de la Rosa y colocarlos en el altar del área D13 permite a Otari pasar a la otra vida.

**Velocidad** volar 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo**  mano fantasmal +19 (ágil, mágico, util), **Daño** 3d6+6 negativo

**Fiebre de la mugre** (enfermedad) Los estados negativos indispuesto e inconsciente de la fiebre de la mugre no mejoran por sí solos hasta que la enfermedad se cura. **Tirada de salvación** Fortaleza CD 25; **Fase 1** el portador no presenta efectos adversos (1d4 horas); **Fase 2** indispuesto 1 (1 día); **Fase 3** indispuesto 1 y lentificado 1 mientras la criatura afectada siga indispuesta (1 día); **Fase 4** inconsciente (1 día); **Fase 5** muerte

**Sombra infestada**  (conjuro, divino, teletransporte) Otari se desvanece, emerge momentáneamente de la sombra de otra criatura en un radio de 30 pies (9 m) y aseta un Golpe de mano fantasmal contra un único objetivo al alcance de esta criatura (pero no contra la criatura cuya sombra infesta). Con

un Golpe con éxito, el objetivo también queda desprevenido hasta el comienzo del siguiente turno de Otari. Entonces, Otari reaparece en su punto de partida. La criatura cuya sombra infesta Otari queda expuesta a la fiebre de la mugre.

**Ataque furtivo** Otari infinge 2d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

## D19. LAS ESCALERAS ETERNAS

Las paredes de este pasillo de cinco pies (1,5 m) de ancho brillan y ondulan con tenues remolinos de energía de color azul pálido. La escalera del oeste asciende y la del este desciende. Tanto la escalera que sube como la que baja terminan en pequeños rellanos.

Aunque a primera vista este pasillo puede parecer anodino, rápidamente debería quedar claro que algo realmente extraño está sucediendo una vez que los héroes comienzan a recorrerlo. El pasillo gira sobre sí mismo; por ejemplo, si los héroes eligen ir en el sentido de las agujas del reloj, las escaleras siempre conducirán hacia arriba, pero terminarán en el mismo lugar en el que empezaron tras hacer el circuito completo. Belcorra creó este efecto de distorsión espacial en los primeros días de la construcción de las bóvedas de la Abominación, mientras experimentaba con varios métodos mágicos para llevar a sus monstruos directamente hasta las calles de Absalom. Aunque finalmente abandonó la deformación espacial por considerarla demasiado ineficaz para utilizarla a una escala lo bastante grande, mantuvo esta sala deformada que construyó como una especie de «foso» defensivo alrededor de sus aposentos personales.

Las puertas exteriores de las áreas D13 y D14 siempre están presentes, pero el nicho y la puerta del área D20 están ocultos por un muro ilusorio creado por un conjuro *objeto ilusorio* de 5.º nivel. La CD de Voluntad para poner en duda la ilusión es de 26, pero los héroes pueden encontrar el muro de otras maneras. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 mientras Busca en el pasillo norte o una prueba de Arcanos o de Ocultismo CD 20 mientras Investiga el pasillo norte identifica anomalías en la energía azul que indican algo inusual en esa sección del muro.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX la primera vez que consigan llegar al área D20.

## D20. APOSENTOS DE BELCORRA

## EXTREMO 4

Estas cuatro salas angulares tienen descripciones básicas idénticas; ajusta lo siguiente conforme sea necesario para tener en cuenta la ubicación de cualquier puerta en la habitación. El área D20d también cuenta con un arco de piedra liso en una de las paredes relleno de piedra en blanco. Se trata de un portal inactivo a las profundidades de las bóvedas de la Abominación.

Un par de puertas proporcionan salidas de esta sala, una de las cuales está situada a un pie (30 cm) por encima del polvoriento suelo de la sala en un escalón semicircular.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

Cuando Belcorra comenzó la construcción de las bóvedas de la Abominación, estas cámaras sirvieron como sus aposentos personales. Vivió aquí durante muchos años mientras supervisaba la construcción de los dungeons tanto en la parte superior como en la inferior, pero una vez completado el proyecto, abandonó este hogar por uno aún más profundo. También trasladó sus pertenencias a las profundidades, dejando estas cámaras abandonadas y vacías, pero cuando se convirtió en un fantasma, su energía espiritual reaccionó de forma muy parecida a la de Otari, manifestando imágenes persistentes en estas habitaciones en las que pasó tantas horas.

Como resultado, cada vez que los héroes entran en una de estas cuatro habitaciones, son recibidos con una breve imagen fantasmal de la habitación tal y como era antes. Cada vez, también tienen una visión de la propia Belcorra dentro de la habitación. Las descripciones de las visiones de cada habitación se dan a continuación, pero es muy probable que los héroes no tengan tiempo de estudiar las escenas en un primer momento.

**D20a:** esta habitación era antes una cómoda sala de estar con dos sillas y una mesa baja entre ellas. En la breve visión, Belcorra se encuentra con el drow Volluk (como era en vida, como drow). Aunque la imagen no tiene sonido, Belcorra está hablando animadamente sobre algo y Volluk la escucha con atención.

**D20b:** originalmente un salón con dos divanes de felpa, esta habitación revela una imagen de Belcorra relajándose mientras lee un gran tomo. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 ve que el libro se titula *Los juncos susurrantes* (este libro está actualmente en el área C35).

**D20c:** una mesa bien puesta revela que esto en su día fue el comedor privado de Belcorra. En la visión, está sentada sola en la mesa, bebiendo una copa de vino y disfrutando de un elegante plato de carne asada que parece inquietantemente humana.

**D20d:** el dormitorio de Belcorra cuenta con una gran cama a lo largo de la pared oeste. El arco de piedra del norte brilla cuando se abre un portal y Belcorra lo atraviesa con una cruel sonrisa en los labios y sangre en las manos.

**Criaturas:** una poderoso y horrible ser conocido como glotón del vacío ha habitado en estas cámaras desde que Belcorra las abandonó. A diferencia de muchos de los esbirros de Belcorra, el glotón del vacío acudió a ella por voluntad propia, atraído desde otra dimensión por los ecos de la presencia de Nhimbaloth. Se ofreció a ayudar a Belcorra como guardián del santuario superior (área D13), pero una vez que ella trasladó sus efectos personales a las profundidades de las bóvedas de la Abominación, se apoderó de estas habitaciones. Se regodea en los miedos y dolores latentes de las apariciones y los fantasmas del dungeon.

Cuando Belcorra resucitó como fantasma, el glotón del vacío lo percibió y la visitó, se enteró de sus planes para

reactivar la *Luz sombría* y comprendió que se tardaría tiempo despertar el artefacto dormido. El glotón del vacío la ayudó a perfeccionar los planes para poner a prueba la *Luz sombría* y lo ha conseguido recientemente con la ayuda de Volluk (como los héroes experimentaron al principio del capítulo 2). Desde entonces, el glotón del vacío ha estado aquí al acecho, a sabiendas de que sólo es cuestión de tiempo que Belcorra se ponga de nuevo en contacto con él para llevar a cabo la siguiente etapa de su plan.

El glotón del vacío se mueve de habitación en habitación en esta zona, ya que encuentra reconfortantes los ecos del espíritu de Belcorra. Por lo tanto, tiene la misma probabilidad de estar en el área D20a, D20b, D20c o D20d cuando llegan los héroes. Sin embargo, percibe inmediatamente la intrusión de los héroes y se mueve rápidamente para enfrentarse a ellos. La criatura no tiene interés en negociar; ataca de inmediato y lucha a muerte, pero no persigue a los héroes que huyen de estas salas. Si el glotón del vacío tiene claramente la ventaja sobre un grupo de intrusos, puede ofrecerles dejar que la mayoría de ellos huyan si le dejan un único superviviente al que atormentar hasta la muerte durante unos meses.

## GLOTÓN DEL VACÍO

Página 237

**Iniciativa** Percepción +18

## CRÍATURA 8

### D21. BÓVEDA DE TROFEOS

Las paredes de esta cámara octogonal están recubiertas de una húmeda red de aspecto repugnante compuesta de una baba fibrosa y semitransparente. Los cuerpos de tres criaturas han sido pegados en la red de estas paredes, como si estuvieran expuestos: un elfo de piel lila, el cuerpo sin piernas de un humanoide parecido a una araña y un horrible humanoide con la piel transparente.

Belcorra se llevó todo su tesoro cuando se marchó, pero el glotón del vacío ha utilizado este lugar como guarida durante muchos años y ha colocado aquí algunos de sus trofeos preferidos: cuerpos de criaturas de las que se alimentó y que le parecieron especialmente deliciosas, junto con algunas de sus piezas de equipo y tesoros poderosos. Los cuerpos están encerrados en las paredes por las redes ectoplásicas del glotón del vacío y hay que liberarlos antes de poder registrarlos. Una vez liberados, los cuerpos comienzan a descomponerse rápidamente, ya que ya no se mantienen en estasis por los efectos de las redes del glotón del vacío.

**Tesoro:** la parte superior del torso de una draña de los laboratorios de moldeado de carne en el sexto nivel de las bóvedas de la Abominación lleva un frasco con un *elixir de forma de niebla menor*. Un drow exiliado del puesto de avanzada de Yldaris, en el noveno nivel de las bóvedas de la Abominación, lleva una *cadena de cuentas de plegarias sagradas* en una muñeca. El cuerpo de un urdefhan del mismo nivel lleva un *arco largo compuesto +1 de golpe* en un estuche.

## NIVEL 5: ARENA





## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# CAPÍTULO 5: Al campo de entrenamiento

Mientras que los niveles superiores del enorme dungeon de Belcorra eran principalmente para su uso personal, diseñó los niveles intermedios para el trabajo. Belcorra rastreaba las Tierras Oscuras en busca de peligrosos depredadores y aberraciones sedientas de sangre, pero su poder salvaje no era suficiente para ella. Necesitaba convertirlos en un ejército para asaltar la metrópolis de Absalom. En los niveles intermedios, hizo que estas fuerzas se forjaran para la batalla, en cuerpo y mente. El quinto nivel incluía una enorme arena y campos de entrenamiento donde los gladiadores luchaban por el derecho a liderar sus monstruosas tropas.

En las Tierras Oscuras, Belcorra encontró unas aberraciones con forma de gusano, llamadas seugathi, que tenían un curioso afán por servirla. Entonces reutilizó el sexto nivel (antes salas para sus monstruos y sus entrenadores, así como una «reserva» donde guardaba grandes bestias) como laboratorios. Allí, los seugathi trataban de perfeccionar el moldeado de carne para crear monstruos perfectos bajo la dirección de su líder, Jafaki.

Belcorra construyó el séptimo nivel, más pequeño, como una prisión. No tenía intención de mantener muchos cautivos, ya que las criaturas que le desagradaban podían servir como carne en bruto para los experimentos de Jafaki o como

alimento para sus monstruos. Sin embargo, uno de los principales gerentes de Belcorra, el diablo de los contratos Urevian, insistió en construir la prisión. En poco tiempo, el nivel se convirtió en un reflejo distorsionado del Infierno.

Tras una década de construcción de su dungeon y de perfeccionamiento de sus preparativos, Belcorra murió a manos de la heroica Guardia de la Rosa, que no tenía ni idea de todas estas maquinaciones subterráneas. Las bóvedas de la Abominación se sumieron en el caos casi de inmediato. Urevian intentó recuperar el control, pero las aberrantes creaciones de Jafaki lucharon contra las fuerzas del diablo hasta llegar a un punto muerto. Una especie de estancamiento se instaló en los niveles intermedios y las fronteras del control sólo se han desplazado ligeramente a lo largo de los siglos. Jafaki sólo quería la paz para continuar con sus experimentos; Urevian se preparaba ociosamente para la invasión de la superficie, tal y como le exigía su contrato, aun sabiendo que le era casi imposible cumplirlo debido a la muerte de Belcorra.

Se corrió la voz de la destreza de los seugathi en el moldeado de carne. En poco tiempo, criaturas arrogantes o desesperadas acudían a las bóvedas de la Abominación en busca de transformaciones notables, aunque al final pocos consideraban sus cambios una mejora. Los ciudadanos de Otari no

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

tienen ni idea de que este tráfico existe, porque viene de las Tierras Oscuras, desde las profundidades, hasta los niveles medios del dungeon.

Cuando Belcorra regresó como un fantasma hace sólo unos años, las bóvedas de la Abominación resonaron con el poder de su regreso. La importancia de este acontecimiento pasó desapercibida para Jafaki, que estaba centrado en la investigación, pero no para Urevian; el diablo se percató de que ahora podía cumplir por fin su contrato con la hechicera. Sin embargo, Urevian ya había pasado siglos analizando un vacío legal bien elaborado que le permitiera simplemente regresar al Infierno sin proporcionarle ninguna ayuda. Para ello, Urevian necesita un alma mortal concreta: la de Vol Rajani, uno de los miembros de la Guardia de la Rosa. Vol lleva mucho tiempo muerto, por supuesto, pero la cláusula aún puede aplicarse si Urevian recibe el alma del último descendiente de Vol, Carman Rajani. Urevian no podía hacerse con el alma mientras Belcorra estaba muerta, pero ahora que ha regresado, Urevian está dispuesto a abandonar sus extensos preparativos si alguien puede conseguir el alma de Carman por él (y elige a los exploradores del dungeon de Otari para que se encarguen de este asunto en su nombre).

## El sello espectral

Una barrera espectral bloquea el único paso del cuarto nivel de las bóvedas de la Abominación al quinto. Como los héroes descubrieron gracias al fantasma de Otari Ilvashti en el área **D18**, sólo los símbolos de los cuatro miembros de la Guardia de la Rosa pueden atravesarla.

## CÓMO HACERSE CON LOS SÍMBOLOS

A los héroes no les debería costar demasiado preguntar en la ciudad para descubrir los símbolos de la Guardia de la Rosa. La Guardia de la Rosa fundó Otari y estaba formada por el pícaro Otari Ilvashti, la clériga Aesephna Menhemes, el mago Zarmavdian y la guerrera Vol Rajani. El mejor lugar para conocer a los Guardias de la Rosa es la mansión Menhemes, la residencia del alcalde de la ciudad y su familia (todos ellos descendientes de Aesephna Menhemes). El ala oriental de la mansión contiene un museo público de la historia de la ciudad. Aunque este museo contiene réplicas del equipo de aventurero de los miembros de la Guardia de la Rosa e incluso algunos objetos comunes que pertenecían a los aventureros, los símbolos específicos que el fantasma de Otari Ilvashti describió a los héroes no se encuentran aquí. El alcalde Oseph Menhemes, Vandy Banderdash en la biblioteca de la Flor del Alba o Wrin Sivinxi en Las maravillas de Wrin pueden indicar a los héroes la dirección correcta.

Los símbolos se describen en la página 217. El *broche del cazador* de Aesephna Menhemes se encuentra en una caja de recuerdos cerrada con llave en la sala de música de la mansión Menhemes. Si los héroes le dicen honesta y abiertamente a Oseph Menhemes por qué lo necesitan, él les permite llevarse prestado el broche el tiempo que quieran. Por ser honestos con él, se ganan automáticamente el apoyo de los Menhemes (tal y como se describe en la página 10), lo que permite a los héroes Obtener ingresos dando clases particulares a los hijos de los Menhemes y, lo que es más pertinente, les permite conocer a Dorianna Menhemes y ayudarla con su enfermedad (página 91). Si los héroes se han ganado previamente el apoyo de los Menhemes, Oseph les permite quedarse el broche a cambio de todo lo que han hecho por él y por la ciudad.

El librero Morlibint guarda los *umbrales de la Verdad* de Zarmavdian en su colección académica en Historias extrañas. Si Historias extrañas ya apoya a los héroes, Morlibint les permite con gusto tomar prestado el libro. Si no, deben prometerle a Morlibint que cuidarán especialmente el libro de conjuros antes de que se lo preste. Convencer a Morlibint puede requerir muchas promesas, una demostración sobre el cuidado adecuado de los tomos antiguos, o ambas cosas. En cualquier caso, Morlibint quiere obtener un informe completo de lo que hacen con él (y de cualquier fenómeno mágico relacionado).

La espada larga de Vol Rajani, la *Hoja cooperativa*, suele estar expuesta en la entrada de la biblioteca de la Flor del Alba, pero fue robada la noche anterior.

## EL TRASFONDO DE CARMAN

Carman se crió con historias sobre la valentía, la dedicación y la habilidad de Vol. De niño, Carman no entendía por qué la espada de su familia estaba colgada en la biblioteca de la Flor del Alba y no en su casa. Era suya, o en eso insistían sus padres. Cuando Carman creció, empezó a trabajar en la herrería de Otari, Filos para los claros, y más tarde ganó la tienda en una apuesta afortunada contra el anterior propietario. Sin embargo, no podía olvidar la espada de su familia. Oficialmente, la familia Menhemes era propietaria de la antigua espada de Vol, pero «permitía» que permaneciera en la biblioteca en un acto de supuesta generosidad que Carman consideraba ofensivo.

El verano en que sus padres fueron asaltados y asesinados por bandidos de camino a Absalom, Carman se convirtió en un hombre roto. Su trabajo en la herrería se volvió errático y dejó de relajarse con sus amigos y de ayudar a su comunidad. Sin ningún otro objetivo, Carman dilapidó su herencia, gastando el dinero en diversiones, ropa elegante



Capitán Sillalarga



y whisky caro. Empezó a pasar más tiempo apostando y bebiendo en *El rincón del ladrón* que en su herrería. Con el tiempo, el dinero de la herencia se agotó y Carman tuvo que hacer frente a una considerable deuda. Después de varios favores adeudados, empezó a estafar a los viajeros o a timarlos en el tablero de lanzamiento de cuchillos de *El rincón del ladrón*. Pero sus vicios seguían superando los ingresos que obtenía gracias a las pequeñas estafas y pronto se dedicó a robar directamente bajo la tutela de Yinyasmera. El «As de espadas» es el apodo que recibe el mejor lanzador de cuchillos de *El rincón del ladrón* y Carman Rajani ha conservado ese título durante tanto tiempo que se ha convertido en su apodo entre los compañeros del Club de las águilas pescadoras.

Al cabo de unos años, Carman se había asentado en su nueva vida, trabajando como herrero durante el día, divirtiéndose en *El rincón del ladrón* por la noche y, de vez en cuando, dedicándose a algún pequeño hurto cuando su monedero empezaba a vaciarse. Sin embargo, cuando oyó los rumores de que la gente pensaba que estaba malgastando su vida, eso hirió su orgullo. Decidió presentarse como candidato a la alcaldía contra Oseph para demostrar a todo el pueblo que su familia era igual a la de los Menhemes.

Todos pensaron que la candidatura de Carman era una broma. La segunda vez que se presentó, su campaña se convirtió en un agudo ataque personal contra la familia Menhemes; la gente del pueblo sintió que la broma se había vuelto de mal gusto y la consideró una pérdida de tiempo. Él respondió a sus burlas con violencia, metiéndose en peleas para demostrar que era el mejor. La tercera vez que se presentó a las elecciones, se esforzó por ayudar a la comunidad. Aunque perdió por un margen mucho menor, aceptó la derrota como una prueba de que la amabilidad no te lleva más lejos que tus puños. La cuarta vez, basó su campaña en sobornos y chantajes abiertos.

Oseph ganó por goleada y se presentó el día de las elecciones con la Hoja cooperativa como parte de sus galas de celebración. Carman decidió finalmente que la espada mágica debía ser la clave de su éxito. Todos en el pueblo sabían que traía buena suerte a Otari, así que quien tuviera la espada tendría al pueblo en el bolsillo. Como heredero de Vol, se merecía la espada. Le rogó a Oseph que le vendiera el arma, pero éste sospechó que se trataba de algún nuevo plan (o peor, que estaba relacionado con alguno de los crímenes o deudas de Carman que se rumoreaban) y respondió con retrasos, excusas y aumentos de precio.

Finalmente, Carman decidió que ya era suficiente. Si quería recuperar la espada de su familia, tendría que cogerla.

## EL ROBO

Mientras los héroes estaban en las bóvedas de la Abominación, Carman se coló en la biblioteca de la Flor del Alba y provocó un pequeño incendio en la sala de restauración de libros. Mientras el fuego distraía al personal, rompió la vitrina de la Hoja cooperativa y huyó con la espada.

Al cabo de una hora, el personal había apagado el fuego sin ningún herido grave y sólo se habían perdido algunos libros, un milagro que los acólitos atribuyen a la protección de Sarenrae. Para cuando se descubrió el robo, Carman ya estaba de camino a una cueva local llamada el Refugio del Contrabandista. La guardia del pueblo no tardó en darse cuenta de que el desaparecido Carman Rajani era el principal sospechoso. Al fin y al cabo, llevaba años dando la lata al alcalde con la espada y unos cuantos testigos vieron a alguien que coincidía con su descripción huyendo de la biblioteca con un objeto largo envuelto en su capa.

Vandy Banderdash, sacerdotisa principal de la biblioteca de la Flor del Alba, se reúne con los héroes cuando éstos vienen a preguntar por la espada. Apenas puede contener la rabia, aunque parece más enfadada por el robo que por el incendio. Les pide que encuentren a Carman y lo traigan vivo para que sea juzgado y reciba un castigo adecuado.

## SINOPSIS DEL CAPÍTULO 5

El capítulo comienza con los héroes buscando los últimos símbolos necesarios para entrar en los niveles intermedios de las bóvedas de la Abominación, pero un reciente robo complica esta tarea. Los héroes se enfrentan al ladrón, Carman Rajani, en una cueva remota, donde deben decidir qué hacer con él, una elección que, aunque ellos aún no son conscientes, tendrá importantes repercusiones más adelante. A continuación, pueden explorar el quinto nivel de las bóvedas de la Abominación, que contiene horrores sin dueño y espíritus malignos y abordar un misterio relacionado con la hija del alcalde.

**Pistas ambientales** (Refugio del Contrabandista): agua goteando, cajas rotas, fuerte olor a mineral en el aire, sábanas mojadas, hogueras viejas

**Pistas ambientales** (nivel de la Arena): cadenas con eslabones rotos, fragmentos de garras o caparazones partidos, hendiduras a lo largo de las paredes, huellas extrañas en el polvo, huesos indiscutibles, muebles astillados, trozos de metal oxidado

## TESORO DEL CAPÍTULO 5

Los objetos permanentes y consumibles disponibles como tesoros en el capítulo 5 son los siguientes.

- aire embotellado
- anillo de hechicería (tipo I)
- antorcha siempre ardiente
- arco corto compuesto +1 de golpe
- armadura de cuero tachonado +1
- bastón de abjuración
- bolsa de maraña moderada
- broche del cazador (página 217)
- chakram tamchali +1 (página 226)
- elixir de toque del mar menor
- escama de tortuga dragón
- Hoja cooperativa (página 217)
- mutágeno bestial moderado
- mutágeno de juggernaut moderado
- mutágeno de mercurio moderado
- pico de buscásangre
- sombrero de disfraz mayor
- varita de convocar animal (2.º nivel)
- varita de curar (2.º nivel)
- varita de localizar
- virote trepador

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

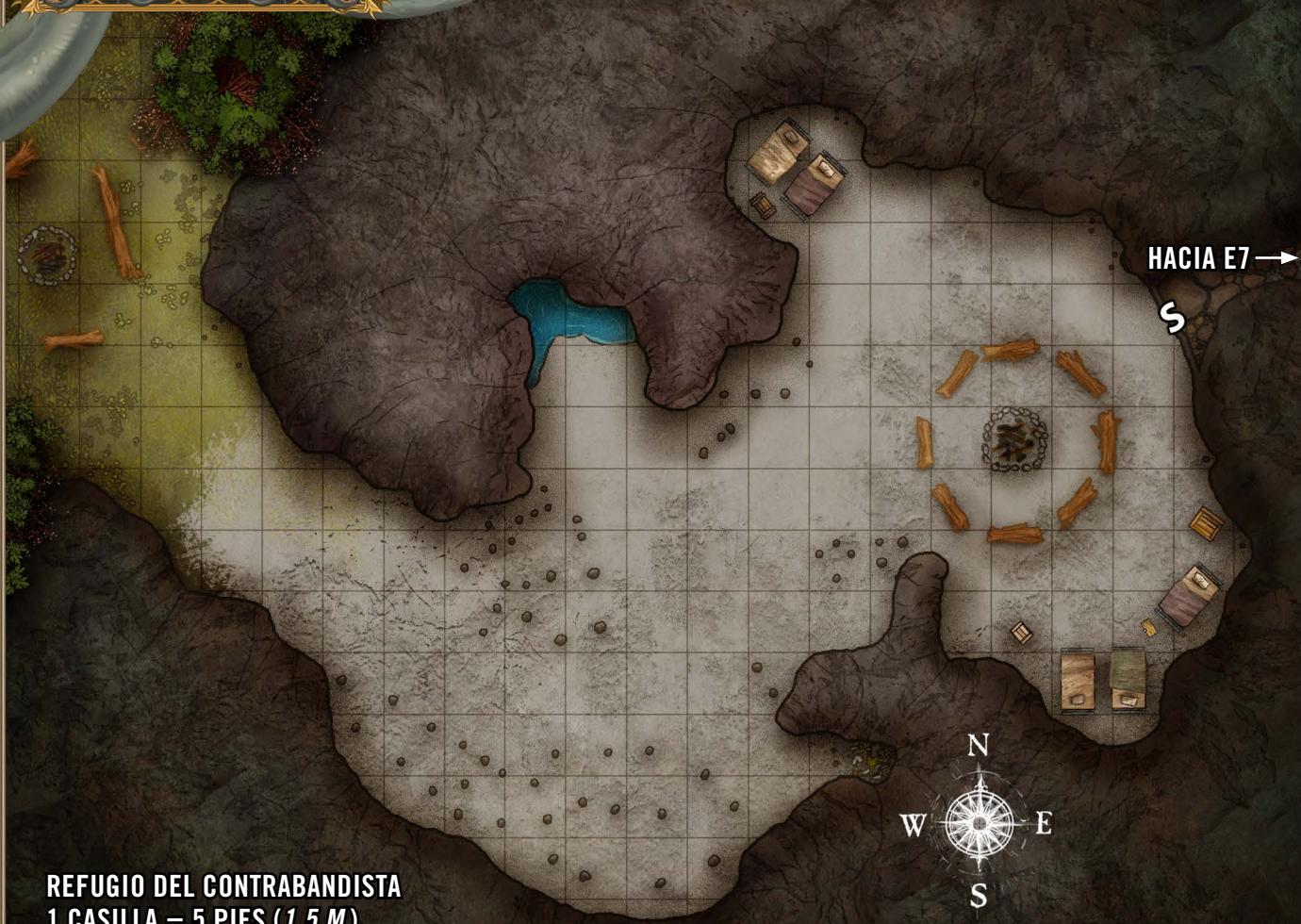
Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS



## REFUGIO DEL CONTRABANDISTA

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

Encontrar a Carman no debería ser demasiado difícil, ya que actuó precipitadamente y no tuvo tiempo de cubrir sus huellas ni de preparar una buena tapadera. La guarnición de Otari no es de mucha ayuda; el capitán Sillalarga señala que, como Carman no está en la ciudad ni en los caminos, los guardias no tienen jurisdicción para perseguirlo. Luego añade con indignación: «Que se largue ese alborotador. Se seguirá huyendo si sabe lo que le conviene». No proporciona ninguna ayuda para capturar a Carman, pero se encarga gustosamente de su custodia si los héroes traen al herrero a la ciudad.

**Filos para los claros:** los héroes encuentran la herrería de Carman, Filos para los claros, cerrada; no encontrarán ninguna pista aquí. Si los héroes ya contaban con el apoyo de Filos para los claros, recuerdan que Carman mencionó el Refugio del Contrabandista en el pasado, por lo que es un escondite probable.

**Peinar la ciudad:** si los héroes preguntan por la ubicación de Carman en Otari, casi todos les sugieren que vayan a El Rincón del ladrón. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Diplomacia CD 20 para Reunir información oye

hablar del Refugio del Contrabandista a la gente del pueblo y recuerda que Carman pasó tiempo allí en su juventud (al igual que mucha gente en Otari).

**El Rincón del ladrón:** al preguntar, la dueña, Yinyasmera, se acerca para hablar. Pide descaradamente una «tarifa especial» de 10 po por la comida y las bebidas; los héroes que pagan (o tienen éxito en una prueba de Diplomacia CD 20 para Pedir información) consiguen que dé información sobre Carman. El herrero ha sido demasiado atrevido para su gusto y este robo es la gota que colma el vaso. Menciona que probablemente Carman se haya escondido en el Refugio del Contrabandista, a las afueras de la ciudad. Si Yinyasmera tiene una opinión favorable de los héroes por sus acciones anteriores, les da esta información gratis.

## REFUGIO DEL CONTRABANDISTA

BAJA 5

Esta cueva se encuentra a sólo una hora de la ciudad, a un corto paseo por el bosque, al norte de un campamento de pesca abandonado. Aunque está demasiado tierra adentro como para transportar cargas pesadas, esta cueva se utilizó mucho



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

en su día por los contrabandistas que trasladaban mercancías ligeras. Escondían su botín en uno de los muchos rincones de la cueva y planeaban volver a por él más adelante o utilizaban el lugar como punto de entrega para las transacciones con un comprador. Actualmente, con el reciente declive del contrabando, los jóvenes de Otari acampan en la cueva cuando necesitan un descanso de la ciudad maderera.

El mapa del refugio del Contrabandista se encuentra en la página 88.

Cajas podridas, ropa olvidada y otros restos sugieren que esta cueva se utiliza ocasionalmente, pero rara vez se limpia. En el centro de la cueva hay una hoguera apagada y rodeada de troncos. En el aire, que está en calma, se percibe un débil olor a moho y a humo.

Al igual que muchos visitantes antes que él, Carman encendió inicialmente una hoguera aquí, pero la apagó cuando se dio cuenta de que el humo no salía por ningún lugar adecuado. Unos cuantos catres viejos, montones de ropa desechada y cajas vacías demuestran que esta cueva está habitada ocasionalmente. Carman utiliza los mejores catres y la ropa más fresca como sábanas.

La pared este de la cueva contiene una puerta secreta excepcionalmente bien escondida que conduce al quinto nivel de las bóvedas de la Abominación. Un héroe que Busque en esta zona debe tener éxito en una prueba de Percepción CD 28 para encontrarla. Sin embargo, incluso aunque se descubra, la puerta secreta no se abre desde este lado. El mecanismo de la puerta permite que el pesado muro de piedra gire hacia dentro, pero no puede hacerlo debido a un derrumbe justo al otro lado. Los héroes podrían despejar esta entrada desde el otro lado más adelante (área E7).

**Criatura:** si Carman no se percata de la presencia de los héroes, se sienta en su catre, masticando un poco de pescado seco y dando vueltas a la *Hoja cooperativa* en sus manos mientras piensa. Se pregunta si debe devolver la espada y esperar sólo una gran multa, o huir a su tierra ancestral de Nidal.

Si Carman se percata de la presencia de los héroes, se esconde detrás de un cajón y utiliza el Sigilo para determinar su iniciativa.

Carman conoce la reputación de los héroes. Da por sentado que han venido para hacerle prisionero y se resiste. Mientras se defiende, les grita: «¡No me cogeréis vivo!» y «¡Esta es mi espada! Sólo he cogido lo que me pertenece por derecho». Se rinde si los héroes no responden a su agresividad, o cuando sus Puntos de Golpe quedan reducidos a menos de 30.

### CARMAN RAJANI

ÚNICO NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Humano granuja

Percepción +12

Idiomas común

### CRÍATURA 6



Carman Rajani

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

**Efecto** Carman obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su CA contra el ataque desencadenante. Si el ataque falla, Carman atrapa el arma y puede realizar inmediatamente un Golpe a distancia con ella.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ *espada larga* +17 (mágico, versátil Per), **Daño** 2d8+8 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ *martillo ligero* +16 (ágil), **Daño** 1d6+4 contundente

**A distancia** ♦ *martillo ligero* +17 (ágil, arrojadiza 20 pies [6 m]), **Daño** 1d6+4 contundente

**Ataque furtivo** Carman infinge un daño de precisión adicional de 2d6 a las criaturas desprevenidas.

**Lanzamiento súbito** ♦ (floritura) Carman desenfunda rápidamente un arma arrojadiza y asesta un Golpe a distancia con ella. Su objetivo debe tener éxito en una prueba de Percepción CD 22 o el ataque le pilla desprevenido.

**Atacante por sorpresa** En el primer asalto del combate, las criaturas que aún no hayan actuado quedan desprevenidas para Carman.

## HABLAR CON CARMAN

Si Carman tiene la oportunidad de explicarse antes de que los héroes lo detengan, intenta justificar el robo de la espada. Lee o parafrasea lo siguiente.

«¡Es mía, os estoy diciendo! ¡La espada es mía! ¿Cómo puedo robar algo que ya me pertenece? Perteneció a Vol Rajani y yo soy su único descendiente con vida. Ese alcalde estirado dice que la espada pertenece a su familia sólo porque una manada de kóbolds la tuvo en sus manos durante un tiempo y su antepasado se la arrebató. Dice que una reliquia es una reliquia, y tiene razón, ¡pero es mi reliquia! Intenté comprársela, pero cada vez que ahorraba suficientes monedas, subía el precio: cincuenta piezas de oro, luego cien, luego doscientos... Luego dijo que no estaba en venta. No tuve más remedio que aceptarlo. Pertece a Vol, a la familia Rajani. Me pertenece a mí».

Carman suplica a los héroes que lo dejen ir y reclama con firmeza su derecho sobre la espada. Responde a sus preguntas lo mejor que puede. A continuación, se detallan las preguntas más probables y sus respuestas.

**¿Por qué es tan importante la espada para ti?** «Pertenecía a mi familia, a Vol. Era la mejor de la Guardia de la Rosa y la mejor de los Rajani... Y yo quería ser alcalde. Lo intenté cuatro veces, pero siempre perdí ante Oseph. Si tuviera la espada, bueno, la gente dice que da buena suerte al pueblo. Si la tuviera, querían que fuera alcalde para que les diera suerte».

**¿Por qué quieres ser alcalde?** «¡Para estar al mando! No hay razón para que un Menhemes dirija siempre este lugar. Oseph dice que es porque su familia desciende de héroes. Bueno, yo también, y puedo hacer un trabajo mucho mejor que el que hace ese viejo bastardo».

**¿Por qué provocaste el incendio en la biblioteca?** «El incendio sólo fue una distracción. No quería hacer daño a nadie, y deberían haberlo apagado pronto. Tampoco es que haya quemado nada más que algún que otro papel».

**Incluso aunque la espada sea tuya legítimamente, provocaste un incendio intencionadamente. ¿No crees que mereces ir a la cárcel? «¿Un incendio intencionadamente? Ja, vandalismo tal vez. Pagaré una multa por encender el fuego, pero la espada es mía».**

**¿Por qué deberíamos dejarte ir?** «Porque os pagaré. Cincuenta monedas de oro, incluso cien. Cogedlo todo. Pero me quedo con mi espada».

**¿Cómo conseguiste tanto oro?** «Lo ahorré, pedí prestado un poco. Bueno, pedí prestado la mayor parte. Mirad, sólo tenía que conseguir esa espada».

**Si te dejamos ir, ¿qué harás?** «No lo sé. Quedarme aquí un tiempo, tal vez, y pensar. Supongo que ahora no puedo volver a la ciudad. Puede que vaya a Nidal. Dicen que Vol era de allí, algunos dicen que era de la realeza, así que tal vez pueda conseguir la vida que me corresponde».

**Si te dejamos ir, ¿podemos llevarnos primero la espada prestada?** «Mientras no os llevéis la espada, ni a mí, de vuelta a la ciudad, iré con vosotros a hacer lo que tengáis que hacer».

## EL DESTINO DE CARMAN

Los héroes deciden qué hacer con Carman. Es probable que acceda a cualquiera de las exigencias de los héroes, sobre todo si ya han demostrado que pueden vencerlo en una pelea.

**Dejar que se vaya:** incluso aunque los héroes estén dispuestos a dejar que se vaya, necesitan la *Hoja cooperativa* para romper la barrera en las bóvedas de la Abominación. Carman va con ellos para esta tarea ya que no quiere perder de vista la espada, pero no lucha en las bóvedas de la Abominación si los héroes se meten en problemas. Después de que la barrera caiga, Carman se retira a la cueva para considerar qué hacer y, probablemente, se quede allí unos días.

**Entregarlo:** si los héroes lo entregan a la guarnición de Otari, el capitán Sillalarga lo mete en una celda y bromea con tirar la llave. Sillalarga hace saber al alcalde que los héroes tienen la *Hoja cooperativa*; al alcalde le parece bien que los héroes la tomen prestada, siempre y cuando acabe volviendo a la ciudad. Sillalarga se queda con el dinero de Carman como fondo común para pagar los costes de sus delitos, pero deja que los héroes se queden con el resto del equipo de Carman.

**Matarlo:** si los héroes matan a Carman en combate, la gente del pueblo entiende que es un riesgo que se corre al detener a un criminal. Oseph organiza el entierro de Carman en el Cementerio de Otari y deja que los héroes se lleven prestada la *Hoja cooperativa*.

**Tesoro:** aparte de lo que Carman lleva encima, su mochila de aventurero cerca del fuego contiene raciones improvisadas para una semana y dos odres de agua. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 mientras Busca en la cueva encuentra una botella de whisky Vieja ley olvidada hace tiempo y escondida en un hueco cubierto de guijarros. El alcohol añejo vale 3 po.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por capturar a Carman vivo, además de los PX por derrotarlo.



## Los sueños de Dorianna

Aunque los héroes pueden encontrar muchas aventuras en las bóvedas de la Abominación, en Otari se producen otros acontecimientos misteriosos. El más significativo de estos sucesos se centra en la hija mayor del alcalde, la adolescente Dorianna Menhemes. Dorianna está a punto de desarrollar poderes psíquicos. Aunque nadie en la superficie es consciente de ello, un habitante de Leng llamado Ysondkhelir (área G18) ha percibido su poder. Con la barrera de los niveles inferiores derribada, puede convertir sus sueños en pesadillas y tomar el papel de su salvador. Intensifica este largo plan durante semanas de aventuras nocturnas con ella en la Dimensión del Sueño. Ysondkhelir pretende empujar físicamente a Dorianna a la Dimensión del Sueño para aumentar las parcelas de otros habitantes.

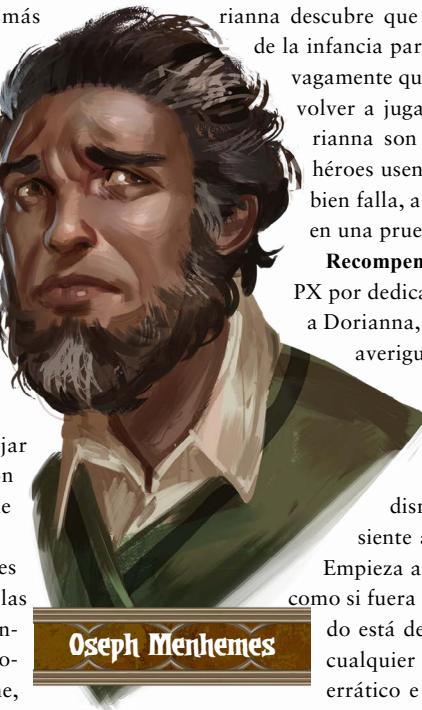
Dos noches después de que los héroes abran el sello de los niveles inferiores de las bóvedas de la Abominación, Dorianna Menhemes comienza a tener unas pesadillas horribles. Se despierta varias veces cada noche, gritando y agarrando un grifo de peluche que no ha tocado en años. Cuando se le pregunta, no recuerda los detalles de estas pesadillas, más allá de su miedo y de la aparición de un hombre envuelto en telas desiguales que la consuela.

Si los héroes se han ganado el apoyo de la mansión Menhemes, han conocido a Dorianna y se enteran de sus pesadillas por los otros niños. Si no, el alcalde busca al héroe más conocido como sanador o como autoridad en ocultismo. Menciona las pesadillas de su hija y al «hombre abigarrado» que actúa como protector y salvador en ellas. Les pide que investiguen discretamente el asunto y ayuden a su hija.

**Preguntando a Wrin:** el alcalde Menhemes considera a Wrin Sivinx de Las maravillas de Wrin una excéntrica poco fiable, por lo que no piensa involucrarla en los problemas de su familia. Sin embargo, es una experta en Ocultismo; acompaña gustosamente a los héroes para ayudar a Dorianna si se lo piden, siempre que no tenga que reunirse con la atribulada chica en el interior. Si el grupo carece de alguien con formación en Ocultismo para llegar al fondo de estos misterios, la participación de Wrin es una posible solución.

## EL EXAMEN DE DORIANNA

Incluso la primera vez que los héroes examinan a Dorianna, ésta ya aparece demacrada y pálida como si hubiera contraído una grave enfermedad. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Medicina CD 15 verifica que, a



pesar de todo, goza de buena salud física. En un principio, los héroes no encuentran evidencia de ninguna magia o maldición sobre ella. Un registro de la habitación de Dorianna descubre que ha sacado varios de sus juguetes de la infancia para jugar con ellos. Dorianna afirma vagamente que los echaba de menos y que quería volver a jugar con ellos. Las pesadillas de Dorianna son tenaces; cualquier magia que los héroes usen para ayudar a Dorianna a dormir bien falla, a menos que el lanzador tenga éxito en una prueba secreta de contrarrestar CD 27.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por dedicar el cuidado y el tiempo de ayudar a Dorianna, incluso aunque todavía no puedan averiguar qué le pasa.

## EL DECLIVE DE DORIANNA

El estado de Dorianna empeora con el tiempo. Sus pesadillas disminuyen en intensidad, pero se siente agotada y nerviosa durante el día. Empieza a hablar con el Hombre abigarrado como si fuera un amigo imaginario incluso cuando está despierta y evita las actividades con cualquier otra persona. Su carácter se vuelve errático e infantil y se rasca distraídamente

la mano derecha con bastante frecuencia. Sus hermanos no quieren saber nada de ella e incluso sus padres la consideran difícil de soportar. Está afectada por el conjuro *maldición del paria* de Ysondkhelir, que los héroes pueden detectar o eliminar normalmente. Si lo hacen, Ysondkhelir lo vuelve a lanzar sobre ella la noche siguiente.

Con una prueba de Diplomacia CD 26 con éxito, los héroes se ganan la confianza de Dorianna y consiguen que se abra a ellos. Si tienen el apoyo de la mansión Menhemes, obtienen un bonificador +4 por circunstancia a esta prueba. Sólo un héroe puede hacer esta prueba cada día (en caso de fallo crítico, deben esperar 1d4 días). En caso de éxito, Dorianna insiste en que el Hombre abigarrado es real y discute uno de los dos temas siguientes con ellos (al día siguiente en caso de un éxito o desde el principio en caso de éxito crítico, revela ambos).

**Regalos:** el Hombre abigarrado le hace regalos en forma de sus viejos juguetes de la infancia y el mejor de ellos es el grifo de peluche. Incluso un examen superficial revela que hay algo duro cosido en el interior del juguete de peluche; los personajes que lo abren encuentran un gran rubí sin defectos con un valor de 30 po. Aunque los héroes se lleven este rubí, la próxima vez que Dorianna sueñe, reaparecerá dentro de otro juguete de la infancia desde donde sea. Está ligado a Dorianna y no la abandona durante mucho tiempo.

**Escritura en la muñeca:** Dorianna señala distraídamente varios morados en su muñeca derecha que no recuerda haberse hecho. Un héroe entrenado en Ocultismo que vea

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

los morados puede hacer una prueba de Ocultismo CD 22 para Descifrar escritura. Un héroe que hable aklo obtiene un bonificador +2 por circunstancia a esta prueba. Con un éxito, el héroe observa que las palabras están relacionadas con algunos rituales de viaje onírico; con un éxito crítico, el héroe identifica la palabra «Leng» entre los morados.

Qualquiera de estas pistas apunta a la participación de una malévolas criatura extraplanaria llamada habitante de Leng. Leng es un aterrador lugar extraplanario al otro lado de la Dimensión del Sueño, donde viven gentes crueles y siniestras llamadas habitantes de Leng. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Ocultismo CD 24 se da cuenta de la naturaleza de la criatura que infesta a Dorianna; si los héroes obtuvieron ambas pistas, entonces cualquier héroe entrenado en Ocultismo se da cuenta de esto sin necesidad de ninguna prueba. Aunque los héroes pueden identificar la fuente del problema de Dorianna, no hay mucho que puedan hacer por ella todavía, dado que Ysondkhelir no se acerca físicamente a ella.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 80 PX si descubren que un habitante de Leng está involucrado en el mal de Dorianna.

## LA LOCURA DE DORIANNA

Más o menos cuando los héroes terminan su exploración del nivel de los laboratorios y empiezan a investigar el nivel de la prisión, el estado de Dorianna empeora repentinamente. Camina dormida la mayor parte del tiempo y no es consciente de los acontecimientos que la rodean, como si viera el mundo en un sueño borroso. Su mano derecha se marchita sin motivo aparente. El alcalde Menhemes lleva a su hija a Vandy Banderdash en la biblioteca de la Flor del Alba, pero los clérigos de allí no pueden ayudarla.

Los héroes se enteran de todo esto la siguiente vez que regresan a Otari. Todos los demás miembros de la familia Menhemes están fuera de sí por el dolor. Si los héroes no se han ganado previamente la confianza de Dorianna, ahora pueden intentar hacerlo, pero la CD para la prueba de Diplomacia es 27 y no obtienen ningún bonificador por tener el apoyo de la mansión Menhemes (a Dorianna le dan igual sus antiguos amigos).

Si los héroes cuentan con la confianza de Dorianna, ésta les describe grandes aventuras con el Hombre abigarrado en una tierra fantástica de bosques, palacios y campos de nieve. El Hombre abigarrado le dijo que pronto estarían juntos para siempre corriendo aventuras, pero que quería su mano derecha como amuleto. Dorianna

no dudó en ofrecérsela y cuando despertó tenía la mano atrofiada. Ella no lo considera una pérdida especialmente grave, dado que su mejor amigo la quería tanto.

Dorianna no sabe cuánto tiempo pasará hasta que ella y el Hombre abigarrado estén juntos para siempre, y este calendario es impreciso intencionadamente para que puedas incitar a tus jugadores a la acción sin castigarlos si no consiguen llegar a Ysondkhelir rápidamente. Deberían tener, como mínimo, una semana antes de que Dorianna desaparezca.

La conexión de Dorianna con Ysondkhelir es ahora tan fuerte que los héroes pueden descubrirlo a través de este vínculo. Un héroe entrenado en

Ocultismo se percata de que puede averiguar algo más investigando los patrones psíquicos de Dorianna mientras sueña. Esta actividad de exploración dura 8 horas y requiere una prueba de Ocultismo CD 23. Con una prueba con éxito, el héroe descubre el primer dato de los presentados a continuación que no conozca ya; con un éxito crítico descubre dos datos; y en caso

de fallo crítico, descubre un dato falso de tu invención.

- Existe un fuerte vínculo entre la mente de Dorianna y la Dimensión del Sueño. Un habitante de Leng ha fortalecido este conducto; a menos que esa criatura sea destruida, Dorianna acabará siendo arrastrada por completo a esa dimensión y desaparecerá de este mundo.
- El héroe obtiene imágenes de la guarida del habitante: una cámara de piedra con un cuadro de un mapa muy antiguo de la región del Mar Interior, frente a un mapa que consiste en varios trozos de papel hechos jirones que, juntos, constituyen un mapa detallado de Otari.
- El héroe sabe que el nombre del habitante es Ysondkhelir y obtiene una imagen mental precisa de él.
- El héroe puede utilizar el rubí en posesión de Dorianna para rastrear a Ysondkhelir y puede utilizar la siguiente actividad con el rubí. Aunque a Dorianna no le importa que se lo lleven, sigue estando en sintonía con ella y vuelve a ella cada noche. Por lo tanto, los héroes deben regresar a Otari para recuperarlo cada día.

**Activación** 10 minutos (visualizar); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Te concentras en el rubí, que lanza un conjuro *localizar* de 5.º nivel que sólo tiene como objetivo a Ysondkhelir.

**Tesoro:** una vez que los héroes derrotan a Ysondkhelir, el rubí ya no vuelve a Dorianna y se convierte en una *varita de localizar* con una forma inusual. Tras esto, Dorianna se recupera rápidamente. El alcalde Oseph agradece efusivamente a los héroes y dispone que cada uno de ellos reciba, a su elección, un objeto de 7.º nivel o inferior de Absalom a su cargo. Estos objetos tardan una semana en llegar.



Dorianna Menhemes



**Recompensa en PX:** concede a los héroes 120 PX por liberar a Dorianna de las garras de Ysondkhelir.

## Características de la arena

Una vez que los héroes recuperen los cuatro símbolos y los coloquen en el altar del templo superior de Nimbaloth en el área D13, podrán entrar en el quinto nivel de las bóvedas de la Abominación. Belcorra utilizaba este nivel para poner a prueba la determinación de sus esbirros y sus prisioneros, esperaba crear algún día una instalación de primera para gladiadores, de la que sacaría a los mejores combatientes para sus fuerzas. En la actualidad, Jafaki y los demás seugathi utilizan este nivel como vertedero de experimentos fallidos.

Los techos de este nivel tienen una altura de 15 pies (4,5 m), a menos que se indique lo contrario. Las zonas que no se describen como iluminadas están completamente oscuras. Las puertas están hechas de madera con bandas de hierro y prácticamente todas ellas tienen muescas o marcas de bestias violentas que se abrieron paso en el pasado. Las puertas se cierran al cabo de unos instantes si no se apuntalan.

El mapa de la arena aparece en la página 84.

### E1. POZO SUPERIOR

**MODERADA 5**

Una escalera en ruinas conduce a un suelo de mosaico de azulejos agrietado y muy manchado. Al sur, una pasarela rodea un gran pozo redondo que conduce a una escalera de caracol pegada al borde del pozo. Una barandilla de hierro retorcida sigue el borde de la pasarela y la escalera. Un olor acre a productos químicos y podredumbre, con un matiz de azufre, emana de la oscuridad del pozo. Unos extraños gemidos resuenan en el agujero.

El pozo circular tiene 80 pies (24 m) de profundidad y está rodeado por una escalera de caracol. El nivel de los laboratorios está 40 pies (12 m) más abajo (área F1) y el nivel de la prisión está en el fondo (área G1).

**Criaturas:** los seugathi depositaron aquí algunos experimentos descartados para mantenerlos alejados. Dos grothluts merodean por los rincones, ocultos a la vista desde las escaleras, y un bocón barbotante se extiende por la pasarela cerca de la puerta que conduce al este. Atacan en cuanto detectan alguna criatura en la zona, gimiendo y barbotando (los grothluts son inmunes al barbotar del bocón, pero éste no es inmune al gemido lastimero de los grothluts). Estas criaturas luchan hasta ser destruidas, pero no se molestan en perseguir a quien se retira por las escaleras.

### BOCÓN BARBOTANTE

**CRÍATURA 5**

*Bestiario*, pág. 42

**Iniciativa** Percepción +15

### GROTHLUTS (2)

**CRÍATURA 3**

*Bestiario*, pág. 249

**Iniciativa** Percepción +5

### E2. CALABOZO PARA MONSTRUOS GRANDES

**MODERADA 5**

Del techo de esta sala cuelgan cadenas de hierro oxidado, cada una de las cuales termina en un grillete de gran tamaño. El extremo oriental octogonal de la sala contiene un pozo circular cubierto por una rejilla de hierro oxidado. Del techo, sobre el pozo, cuelgan pernos rotos y chatarra. Las cuatro alcobas que se abren en el amplio pasillo que constituye el extremo oeste de la sala están llenas de montones de chatarra.

En esta parte del dungeon, una velstrac llamada Cratony preparaba grandes monstruos para luchar en la arena. Los mantenía en las celdas del área E3, donde los torturaba para aumentar su agresividad y los marcaba para aumentar su aspecto feroz utilizando los artilugios ahora oxidados de las alcobas. Cuando llegaba el momento de que las criaturas lucharan, las bajaba a la cámara inferior (área F2) utilizando el pesado cabrestante del techo, que ahora está inutilizable e inestable.

Los héroes podrían haberse encontrado con otra velstrac evangelista llamada Vaulgrist en el nivel superior a este. En el pasado, Cratony y Vaulgrist estuvieron tan unidas como hermanas, pero cada una de ellas ha sucumbido a su propio malestar independiente.

**Peligro:** la oxidada e inestable rejilla sobre el pozo se derrumba en cuanto se coloca un peso significativo sobre ella. Los restos del mecanismo del cabrestante colgante caen en el pozo momentos después. La CD de Atletismo para Trepar para salir del pozo es de 20.

### REJILLA DEL POZO OXIDADA

**PELIGRO 6**

**MECÁNICO** **TRAMPA**

**Sigilo** CD 20 (experto), 0 si la rejilla está abierta

**Descripción** La rejilla oxidada cubre un pozo de 10 pies (3 m) de diámetro y 40 pies (12 m) de profundidad.

**Inutilizar** Latrocínio CD 18 para activar infensivamente la trampa empujando la puerta o el cabrestante colgante, o Latrocínio CD 24 para estabilizar la rejilla para que no se caiga.

**CA 21; Fort +17, Ref +11**

**Dureza** 14; **PG** 56 (UR 28); **Inmunidades** daño de precisión, golpes críticos, inmunidad a objetos

**Trampa de caída** **Desencadenante** Una criatura camina sobre la rejilla; **Efecto** La criatura desencadenante cae dentro y sufre daño por caída (20 de daño contundente). Esa criatura puede utilizar la reacción Agarrarse a un saliente para evitar la caída. Tanto si la criatura se Agarra a un saliente como si no, el cabrestante oxidado de arriba se estrella sobre la criatura desencadenante, infligiéndole 3d10 de daño contundente y perdiendo su agarre (salvación básica de Reflejos CD 24). La criatura aún puede intentar Agarrarse a un saliente de nuevo.

**Criatura:** la magia de Belcorra ata a Cratony a este nivel, impidiendo que la velstrac se vaya. Después de siglos rodeada de aberraciones descerebradas y de la lógica re-

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

torcida de los seugathi, se ha vuelto salvaje y ha perdido todo sentido del propósito. No habla ni responde a nadie que intente comunicarse con ella, sino que arremete con el deseo de infligir dolor. Lucha desde el extremo oeste de la sala, utilizando las cadenas oxidadas para golpear a sus enemigos.

Si algún héroe lleva, claramente, el *látigo de toque fantasmal* +1 con mango de plata que una vez perteneció a Vaulgrist, Cratonyx lo reconoce y parece sorprendida por su presencia. Se niega a atacar a cualquiera que lo lleve y cualquiera que sostenga el látigo puede obligarla a cesar

sus ataques durante al menos unos minutos con una sola acción de Interactuar; sin embargo, Cratonyx no se vuelve menos violenta ni más propensa a hablar.

## CRATONYX

## CRIATURA 6

Velstrac evangelista mujer (*Bestiario 2*, pág. 288)

**Iniciativa** Percepción +13

**Cadenas oxidadas** Cuando Cratonyx daña a una criatura con sus cadenas, incluyendo el daño persistente por sangrado provocado por una cadena, la criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Fortaleza CD 21 o contraer una forma grave de tétanos llamada tétanos de velstrac.

## TÉTANOS DE VELSTRAC

## ENFERMEDAD 6

**ENFERMEDAD** **VIRULENTO**

Los velstrac a veces infectan intencionadamente sus cadenas con enfermedades peligrosas, como esta forma agresiva de tétanos. El tétanos puede producir rigidez, espasmos musculares lo bastante fuertes como para romper huesos y, finalmente, la muerte.

**Tirada de salvación** Fortaleza CD 21; **Incubación** 1d4 días; **Fase 1** torpe 1 (1 semana); **Fase 2** torpe 2 y no puede hablar (1 día); **Fase 3** paralizado (1 día); **Fase 4** muerte

**Recompensa en PX:** si los héroes consiguen que Cratonyx se retire mostrándole el látigo de Vaulgrist, concédeles 60 PX como si la hubieran derrotado en combate (si después luchan contra ella de todos modos, no ganan ningún PX por hacerlo).

## E3. CALABOZO PARA MONSTRUOS

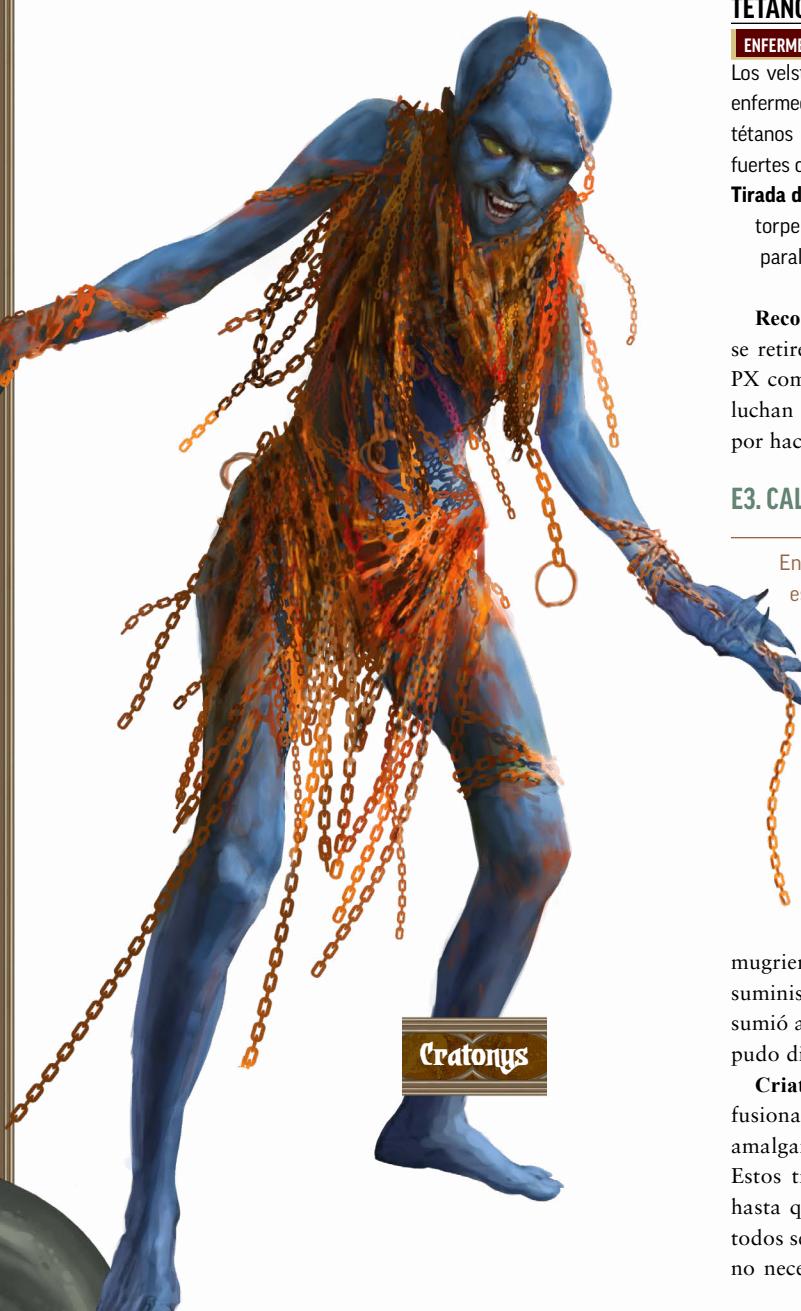
## MODERADA 5

En el muro sur hay tres celdas en fila, cuyos barrotes sólo están separados por unos pocos centímetros. Cada celda contiene un montón de carne podrida y huesos des trozados.

Las cerraduras de las puertas de estas celdas están cerradas por el paso del tiempo. Para abrir una de ellas es necesario que el héroe tenga éxito en una prueba de Atletismo CD 20 para Abrirla por la fuerza o una prueba de Latrocínio CD 20 para inutilizar el mecanismo atascado.

La celda central contiene el único objeto de interés: una llave de cobre que brilla entre la carne mugrienta. Esta llave de repuesto puede abrir la sala de suministros cerrada (área E11). La criatura de la celda consumió al último portador de la llave hace décadas, pero no pudo digerir el cobre.

**Criaturas:** en cada celda, los desechos carnosos se han fusionado en una extraña criatura llamada shanrigol, una amalgama casi descerebrada de muerte y vida retorcida. Estos tres montones de shanrigol permanecen inmóviles hasta que se perturba a uno de ellos, momento en el que todos se abalanzan deslizándose para atacar. Los shanrigol no necesitan abrir las puertas de las celdas para salir, ya





## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

que pueden rezumar entre los barrotes con su Paso ondulante. Persiguen a los héroes como pueden y luchan hasta ser destruidos.

### MONTONES DE SHANRIGOL (3)

Página 247

Percepción +9

### CRÍATURA 4

### E4. QUIRÓFANO

### MODERADA 5

Las internas que cuelgan del techo emiten círculos de luz que brillan sobre tres mesas de piedra coronadas con losas de metal. Una sola cadena ligera cuelga cerca de cada mesa. Los restos de un morlock muerto yacen sobre una losa. Las paredes, el suelo y el techo están cubiertos de salpicaduras de sangre seca.

Las tres luces de esta sala son mágicas; iluminan las mesas con luz brillante, pero sólo proporcionan una luz tenue al resto de la sala. Las placas metálicas de la parte superior de cada mesa tienen bisagras en los laterales. Un tirón de la cadena colgante hace que las losas con bisagras de la mesa se plieguen hacia abajo y luego vuelvan a levantarse, arrojando todo lo que hay en la mesa a un hueco de 40 pies (12 m) de profundidad hacia el área F6. Las losas se pliegan fácilmente desde la parte inferior, por lo que cualquiera que suba por uno de los huecos puede abrir la losa y salir. La CD de Atletismo para Trepar por los pozos es de 20.

Jafaki utilizaba antes esta cámara para realizar pruebas de moldeado de carne, arrojando los experimentos fallidos y los desechos de sus cirugías a los pozos para que los cienos de abajo los devorases. Con el tiempo, consideró que este lugar era demasiado incómodo y prácticamente ya no lo utilizaba.

**Criatura:** la última vez que Jafaki vino aquí, abandonó a un morlock al que le había amputado los brazos y las piernas (y del que se deshizo). La criatura murió en agonía y su espíritu surgió como un espectro. El espectro sólo quiere infilir su interminable agonía a otros y todavía alberga un miedo visceral a las mesas de operaciones. Las luces brillantes que brillan en las mesas activan su impotencia hacia la luz del sol.

### ESPECTRO

### CRÍATURA 7

Bestiario 2, pág. 128

Iniciativa Percepción +15

### E5. SUMINISTROS MÉDICOS

Los muros de esta sala están repletos de frascos polvorientos y de equipo quirúrgico. Las telarañas y el polvo indican que esta cámara ha permanecido intacta durante bastante tiempo. En el centro de la sala se encuentra una carretilla solitaria.

Jafaki guardaba las piezas de repuesto, los reactivos alquímicos y las herramientas organizadas en esta sala. No ha visitado esta sala en décadas, por lo que muchos de los reactivos se han estropeado.

Con una prueba de Percepción CD 15 con éxito, un héroe que Busque en esta sala encuentra una llave inusual que cayó detrás de uno de los estantes. La llave tiene un mástil redondo con varios dientes de distintas longitudes; abre una de las cerraduras de la sala del plinto (área F7).

**Tesoro:** los estantes contienen dos juegos de herramientas de curandero, un juego de herramientas de curandero ampliado y reactivos alquímicos por valor de 10 po.

### E6. PASILLO

Una empinada escalera desciende por debajo de una pasarela, que cruza este pasillo a 20 pies (6 m) del suelo. Desde este lado, la puerta de doble hoja que da al sur está atrancada con varias barras de chatarra metálica retorcida y un robusto estante de madera. La barandilla de hierro forjado de la pasarela impide que cualquiera que esté en ella se caiga fácilmente. Con una prueba de Atletismo CD 20 con éxito, un personaje puede subirse a la pasarela (o bajarse de ella).

### E7. PUESTO DE CONTROL DE SEGURIDAD MODERADA 5

Los héroes pueden tener algunas dificultades para llegar hasta esta zona desde el este, ya que una verja levadiza cerrada flanqueada por saeteras bloquea el pasillo, pero un personaje puede levantar esta verja con una prueba de Atletismo CD 30 con éxito. Algunos de los barrotes cerca de la saetera norte se han derretido parcialmente y se han retorcido, tal vez a causa de un potente ácido. Una criatura Pequeña o menor que esté entrenada en Acrobacias puede Escurrirse por la abertura con una prueba de Acrobacias CD 18 con éxito, pero la abertura es demasiado pequeña para criaturas más grandes.

Esta sala octogonal central está flanqueada al norte y al sur por puertas sencillas de hierro, cada una de ellas con una estrecha mirilla y una hendidura para flechas. La puerta de doble hoja de piedra del este presenta una talla ornamentada de un cráneo ensangrentado, con la boca llena de hierbas. La puerta de doble hoja del oeste es de hierro y está cubierta de óxido.

Esta zona actuaba como puerta de entrada para que los batidores de Belcorra salieran al mundo y como punto de salida para su ejército de campeones entrenados. La puerta de doble hoja al este conduce a un pasadizo que termina en un derrumbe detrás de la puerta secreta en el refugio del Contrabandista. El derrumbe y la puerta secreta son obvios desde este lado. Despejar el derrumbe requiere 40 horas de trabajo manual, pero los héroes pueden dividir esta tarea (cuatro personajes pueden despejarla en 10 horas, por ejemplo).

Las dos cámaras de vigilancia (áreas E7a y E7c) y los puestos de arqueros (áreas E7b y E7d) fueron saqueados hace siglos, pero todavía contienen estantes de armas vacíos.

El muro este del área E7b tiene una palanca que sube y baja la verja levadiza. Aunque está oxidada, todavía funciona. Cualquier criatura que pase por el hueco de la verja levadiza puede ver la palanca en el puesto de arqueros.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

El área E7c tiene una puerta secreta en la pared oeste que se abre manipulando un gancho en el estante de armas de la habitación. Con una prueba de Percepción CD 20 con éxito, un héroe que Busque en esta habitación identifica esta puerta y cómo abrirla.



**Criatura:** la asesina principal de Belcorra, Siora Claroarbecho, intentó huir de las bóvedas de la Abominación durante el caos que siguió a la muerte de Belcorra. Asesinó a los dos guardias apostados aquí para ocultar las pruebas de su huida, pero uno de los guardias consiguió infligirle una herida mortal. Siora murió antes de llegar al otro extremo del túnel.

Al morir Belcorra, una oleada de energía negativa recorrió esta zona, atando el alma de Siora a esta zona como una sombra. Siora está ansiosa por crear esbirros que le sirvan. Por ello, se concentra en un enemigo cada vez; le roba la sombra, lo marca para que muera y lo asesina. Se retira si está gravemente herida, pero sólo para preparar una emboscada más tarde. Enemiga implacable, continúa sus ataques hasta ser destruida.

## SIORA CLAROBARBECHO

## CRÍATURA 7

Sombra mayor mujer (*Bestiario*, pág. 315)

Iniciativa Percepción +14

**Marcar para morir** **Requisitos** Siora tiene a la vista al objetivo que pretende marcar; **Efecto** Siora designa un único objetivo como su marca. Obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción para Buscar a su objetivo y sus Golpes de mano espectral contra su objetivo ganan el rasgo de arma letal d8.

**Tesoro:** hay dos *picos de buscasangre* escondidos detrás de un estante de armas polvoriento en el área E7d.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX si reabren el pasaje al refugio del Contrabandista, que pueden utilizar para ir y venir más fácilmente de Otari.

## E8. DEPENDENCIAS DE LOS ASESINOS

Las puertas secretas que permiten la entrada a esta sala (una al final del pasillo que conduce al norte y otra al final del pasillo que lleva al sur) son ambas obvias desde este lado.

---

El polvo y el abandono cubren la estrecha cama, el armario de madera deformada y el gran casillero de esta habitación.

---

Siora Claroarbecho vivió aquí una vez, pero nadie ha pasado por aquí desde su muerte hace siglos. Las sábanas y la ropa se han convertido en restos deshilachados.

**Tesoro:** el baúl contiene una bolsa de esmeraldas diminutas con un valor total de 25 po, el códice de venenos de Siora y un sombrero rojo de ala ancha con una gran pluma negra (un *sombrero de disfraz mayor*). El códice de venenos contiene las fórmulas para la pasta de raíz de viragua, el veneno de araña cazadora, el veneno de



avispa gigante y el veneno de escorpión gigante. El libro es extremadamente frágil; la primera vez que una criatura lo abre, debe tener éxito en una prueba de Latrocincio CD 20 o se destruye una fórmula al azar al desintegrarse algunas páginas. En caso de fallo crítico, todo el libro se destruye. Consultar el libro a partir de entonces no supone un riesgo de desintegración adicional, a menos que el manipulador sea intencionadamente descuidado.

## E9. SALA DE OBSERVACIÓN ELITISTA MODERADA 5

Las paredes curvas del este y del oeste contienen mesas con pequeños hornos incorporados. Varios fragmentos de madera, cubertería de plata, una vajilla de peltre muy abollada y trozos de cristal ensucian el suelo. Una amplia alcoba al sur termina en una ventana empañada que da a un espacio mucho mayor. Junto a la ventana brillan una serie de glifos mágicos.

Esta elegante sala de reuniones es el lugar donde los invitados de Belcorra veían las batallas de la arena y disfrutaban de la comida preparada en la cocina inferior (que se mantenía caliente en los hornos).

La mayoría de los escombros esparcidos por el suelo no tienen valor, pero crean un terreno difícil en toda la sala. La escalera que baja a la taberna la *Cerveza retorcida* (área F11) está repleta de basura y es un terreno difícil mayor.

La pared sur que da a la arena (área E26) no es de cristal, sino de piedra transparente. Los glifos de la pared controlan la magia infundida en esta piedra. Un héroe que Investigue los glifos y tenga éxito en una prueba de Arcanos o de Ocultismo CD 20 entiende cómo usarlos. Una criatura que manipule los glifos puede hacer que el muro sea etéreo (sigue pareciendo piedra transparente, pero las criaturas y los objetos pueden pasar a través de él), volverlo opaco o cambiarlo de nuevo a piedra transparente, así como controlar qué parte de la arena muestra. Cada cambio es una actividad de Interactuar de 2 acciones con el rasgo manipular.

**Criaturas:** cuando Belcorra murió, dos de sus invitados (hermanos aristócratas enfrentados) dejaron que su miedo a quedar atrapados en las bóvedas de la Abominación los abrumara. Se asesinaron mutuamente en un ataque de pánico y resurgieron como *poltergeists*, que continúan su refriega hasta el día de hoy. Siempre empiezan lanzándose acusaciones el uno al otro y terminan arrojándose escombros, estos frecuentes enfados han provocado los destrozos que hay en esta sala. Los *poltergeists* dejan de lado sus diferencias para luchar contra los intrusos, pero pronto vuelven a caer en su interminable disputa si los héroes se retiran. Mientras luchan, murmurán frases como «no puedo salir» y «atrapados aquí para siempre». Luchan hasta ser destruidos.

### POLTERGEISTS ENFRENTADOS (2)

**criatura 5**

*Poltergeist* (Bestiario, pág. 281)

**Iniciativa** Percepción +11

**Misión secundaria:** es probable que los héroes consideren las divagaciones de los *poltergeists* como amenazas, pero

### Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

tienen la clave para dar descanso permanente a los espíritus. Cualquiera que responda a los *poltergeists*, incluso durante el combate, podría conseguir que ampliaran sus quejas con afirmaciones como «¡No tenemos forma de salir de la arena!» o «¡No hay por dónde escapar!». Si los héroes abren una ruta de salida clara con las puertas abiertas que conduzca a la superficie y luego describen esta ruta a los *poltergeists*, los espíritus cesan inmediatamente sus ataques, se concentran en la vía de escape que los héroes describen y se desvanecen para siempre.

**Tesoro:** oculto entre los escombros hay una caja de acero abollada y revestida de plomo. Un personaje debe tener éxito en una prueba de Latrocínio CD 20 para inutilizar el mecanismo atascado que la mantiene cerrada. No hay fuerza capaz de abrir la caja; los *poltergeists* llevan siglos lanzándola. Contiene un *anillo de hechicería tipo I* con el símbolo de Nhimbaloth.

## E10. GRAN VESTÍBULO

### MODERADA 5

Este majestuoso pasillo se extiende desde una única puerta al norte hasta una amplia salida al sur. Los muros están decorados con frescos que representan a poderosas criaturas luchando entre sí. En el techo abovedado brillan puntos de luz que iluminan el pasillo con un resplandor pálido. A lo largo del pasillo se extienden balcones, a 20 pies (6 m) del suelo, con barandillas bajas oxidadas y retorcidas en algunos puntos. Un puente de piedra conecta los balcones entre sí a través de los pasillos, proporcionando acceso a los túneles que salen del pasillo hacia el este y el oeste desde el balcón. Varias estatuas muy destrozadas decoran el extremo sur del pasillo.

El techo abovedado alcanza 20 pies (6 m) sobre los balcones y 40 pies (12 m) sobre el nivel del suelo. Los puntos de luz están espaciados irregularmente y al principio parecen replicar las estrellas del cielo nocturno. Un héroe entrenado en Naturaleza se percata de que las luces no coinciden con el cielo nocturno de ningún lugar de la superficie de Golarion y que parecen representar el aspecto del cielo nocturno de algún mundo increíblemente lejano.

Los personajes deben tener éxito en una prueba de Atletismo CD 20 para subir (o bajar) de la pasarela.

La mayoría de las estatuas del extremo sur de la sala parecen criaturas de carne y hueso excepcionalmente realistas, como drañas, grothluts y mulventoks (página 240). Todas han sido derribadas y la mayoría han sido parcialmente devoradas. Dos estatuas permanecen en un estado razonable, como se describe en la sección Restaurar las estatuas a continuación.

**Criaturas:** una pareja de basiliscos tiene un nido en el extremo sur de esta sala. De vez en cuando, los seugathí envían una criatura modelada de carne para desalojarlos o una criatura que deambula por la zona se cruza en su camino. Hasta ahora todos han caído ante la mirada petrificante de los basiliscos. Cuando los héroes llegan, los

basiliscos acechan entre las estatuas de sus víctimas. Vigilan su territorio con ferocidad, pero no persiguen a los enemigos que huyen.

### BASILISCOS (2)

### CRIATURA 5

Bestiario, pág. 41

**Iniciativa** Percepción +11

**Restaurar las estatuas:** todas las estatuas, excepto dos, están demasiado dañadas como para que se puedan restaurar, ya sea con sangre de basilisco o con otros medios. Una parece ser un humanoide pálido, parecido a un vampiro, conocido como urdefhan (*Bestiario 2*, pág. 284), pero la otra parece una versión mucho más fornida de uno. La criatura más grande es un mulventok (página 240), un tipo de modelado de carne creado a partir de un urdefhan; ha perdido la conexión con su propósito inherente mientras está petrificado y, si se recupera, ataca con frenesí hasta morir. Si los héroes restablecen al urdefhan, éste grita: «¡Jefe Khurfel! ¡Belcorra necesita el ojo!» en infracomún, grita de dolor por las heridas internas y muere.

**Tesoro:** el equipo aquí está demasiado dañado y ya no tiene utilidad, salvo el *arco corto compuesto de golpe +1* del urdefhan y el *chakram tamchal +1* del mulventok. Los héroes pueden hacerse con estas armas si restauran esas estatuas.

**Recompensa en PX:** si los héroes restablecen al mulventok y lo derrotan, concédeles 80 PX por el encuentro de combate.

## E11. SALA DE SUMINISTROS CERRADA

Las dos puertas que dan acceso a esta sala están cerradas. Un héroe sin la llave (Jafaki lleva una; la otra está en los escombros del área E3) puede Abrir por la fuerza cada puerta con una prueba de Atletismo CD 25 con éxito o Forzar la cerradura con cuatro pruebas de Latrocínio CD 25 con éxito.

Las estanterías de esta sala están bien surtidas con cajas llenas de huesos envueltos en trapos, frascos de órganos conservados y herramientas quirúrgicas. Dos soportes de armadura flanquean un estante para armas al sur, pero sólo tienen un par de palos retorcidos en fundas de cuero.

El intendente de Belcorra almacenaba aquí suministros valiosos, normalmente armaduras y armas. Todo fue retirado durante el caos que vino tras la muerte de Belcorra y esta sala estuvo vacía durante mucho tiempo. Hace poco, Jafaki descubrió una llave y decidió reutilizar esta sala para almacenar piezas de repuesto para sus experimentos, así como equipo mágico que no necesita. Sólo visita la sala cada pocos meses, según le sea necesario.

**Tesoro:** los estantes de esta sala contienen un mutágeno bestial moderado, un mutágeno de juggernaut moderado y un mutágeno de mercurio moderado. Las dos varitas que



## Las hóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

cuelgan del estante son una *varita de convocar animal* de 2.º nivel y una *varita de curar* de 2.º nivel.

## E12. CÁMARA DE LA SENTENCIA

**MODERADA 5**

El suelo de esta sala contiene varios fosos cuadrados abiertos: uno en cada una de las tres alcobas del norte y dos fosos más grandes en el centro de la sala. Un estrado en el extremo oeste de la sala contiene un trono de piedra con dos palancas oxidadas que sobresalen del suelo junto a él.

En la época de Belcorra, se traía a los prisioneros a esta sala para que la hechicera dictara sentencia contra ellos. Casi siempre, este juicio implicaba alimentar a las hidras de abajo. Las dos palancas corresponden a los dos fosos; cada palanca liberaba los soportes de una trampilla de piedra, dejando caer a cualquiera que se situara sobre ella al agua, a 55 pies (16,5 m) de profundidad (área F4). Las bisagras de la trampilla se rompieron hace tiempo y las trampillas caídas descansan ahora en el fondo del estanque. Actualmente, las palancas oxidadas son inútiles.

Los fosos de las alcobas nunca tuvieron trampillas; simplemente caen al agua de abajo y se utilizaban para eliminar a varias criaturas en rápida sucesión. Los fosos son lo suficientemente estrechos como para que una criatura Mediana que caiga en cualquiera de ellos pueda Agarrarse a un saliente automáticamente.

La CD de Atletismo para Trepar por estos fosos es de 20.

**Criaturas:** Jafaki atrapó a dos gibtas brincadores en esta sala; sus esfuerzos por mutarlos o entrenarlos resultaron totalmente ineficaces, así que ha renunciado a ellos por el momento. Los gibtas brincadores atacan a los intrusos, pero no coordinan sus tácticas. Son lo suficientemente inteligentes como para evitar los fosos y un gibta cuyos Puntos de Golpe queden reducidos a menos de 40 comienza a intentar empujar a los oponentes a los fosos con su golpetazo rebotante.

## GIBTAS BRINCADORES (2)

**CRÍATURA 5**

Página 235

**Iniciativa** Percepción +13

**Dentro de los fosos:** un héroe que caiga en un foso y no consiga Agarrarse a un saliente aterriza en el área F4, desprendiendo a las hidras que hay allí y pudiendo meterse en un combate muy duro. Si un gibta cae en el foso, lucha brevemente con la hidra bajo el agua, arrancando a mordiscos una cabeza y cauterizando el muñón con su saliva ácida antes de que las otras cabezas de la hidra lo hagan pedazos. Los héroes sólo ven cómo se agita el agua seguido de una nube de sangre verde y trozos del cadáver del gibta que flotan en la superficie.

**Tesoro:** hay un compartimento secreto en la parte trasera del trono de piedra. Un héroe que lo Busque y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 encuentra el compartimento y su contenido: una *escama de tortuga dragón*, 31 po y un *virote trepador*.

## E13. SALA DE PREPARACIÓN DE GLADIADORES BAJA 5

Hay estantes de armas en las esquinas noreste y sureste de esta sala. El estante del sureste está vacío, pero el del noreste contiene un hacha de mano de cristal oscuro. Dos huecos entre los estantes de la pared este tienen una escotilla abierta y una escalera que baja. También hay salidas al norte, al oeste y al sur.

Los gladiadores se preparaban para las batallas acuáticas en esta sala, bajando por las escaleras hasta la piscina inferior. La salida al norte conduce a un armario de suministros; la puerta se cayó de los goznes hace décadas y un mimeto ocupó su lugar recientemente. El estante de armas con el hacha de mano es otro mimeto, el hacha de mano es sólo una parte de su camuflaje.

Las escotillas que llevan al agua de abajo (área F4) están abiertas. Faltan varios de los peldaños de la escalera, por lo que un personaje debe tener éxito en una prueba de Atletismo CD 10 para Trepar por cualquiera de las escaleras.

**Criaturas:** un par de mimetos han entrado recientemente en esta sala. Uno se instaló en la esquina noreste, disfrazado de estante para armas idéntico al de la esquina sureste. El segundo mimeto se encajó en el marco de la puerta norte y se hizo pasar por una puerta que se derrumbó hacia el interior del armario. Si los héroes se acercan a esta zona con mucha cautela, podrían escuchar a los dos mimetos murmurando sobre los sabores de los distintos habitantes del dungeon.

## MIMETO (2)

**CRÍATURA 4**

*Bestiario*, pág. 247

**Iniciativa** Percepción +9, o Engaño 28 si imita un objeto

**Tesoro:** la sala de suministros del norte está llena de tarreros destrozados. Entre los restos, los héroes pueden encontrar algunos frascos intactos, incluyendo un elixir de toque del mar menor y una botella de vidrio con un corcho. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Arcanos o de Ocultismo CD 20 mientras Investiga esta sala o manipula la botella reconoce las runas de su base, que la etiquetan como *aire embotellado*.

## E14. SALÓN

Un mostrador que rodea la pared norte y noreste tiene unas cuantas fuentes para servir agrietadas. Hay una vitrina polvorienta y destrozada que sólo presenta suciedad y cristales rotos.

Esta sala acogió en su día a gladiadores que querían competir en los fosos, donde luchaban para acabar convirtiéndose en líderes del ejército de Belcorra. Un héroe que registra la vitrina encuentra las palabras «Te están observando» talladas en uno de sus lados de madera. Cualquiera que examine esta talla puede hacer una prueba de Percepción CD 20; si tiene éxito, se da cuenta de que las

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

palabras están cerca de una bisagra oculta y que toda la vitrina se aparta como una puerta secreta.

## E15. SALA DE ESPERA

Montículos de hongos blancos crecen en lo que fue un mueble acolchado en esta pequeña sala de espera.

Diminutas esporas de hongos flotan por toda la sala. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Naturaleza CD 22 para Recordar conocimiento se da cuenta del peligro que suponen las esporas y de que limitar el tiempo en la sala a menos de un minuto es la forma más segura de evitar la exposición.

**Peligro:** por cada minuto que una criatura pase en esta habitación con la piel expuesta, debe hacer una tirada de salvación para evitar contraer la podredumbre fúngica.

### PODREDUMBRE FÚNGICA

### ENFERMEDAD 6

#### ENFERMEDAD

Esta enfermedad de acción rápida hace que aparezcan pequeñas esporas bajo la piel y se desarrollen en los pulmones o en el torrente sanguíneo. Te quedas sin aliento fácilmente y te vuelves incapaz de moverte rápidamente. No puedes reducir tu estado negativo indispuesto mientras estés afligido por la podredumbre fúngica.

**Tirada de salvación** Fortaleza CD 22; **Incubación** 1 hora; **Fase 1** indispuesto 1 (1 día); **Fase 2** lentificado 1 e indispuesto 2 (1 día); **Fase 3** lentificado 2 e indispuesto 3 (1 día); **Fase 4** inconsciente (1 día); Fase 5 muerte

**Tesoro:** en los cojines del sofá hay 13 piezas de plata variadas, acuñadas hace siglos por una ceca cerrada hace tiempo que valen 4 po cada una para un coleccionista.

## E16. ANTECÁMARA DEL ADMINISTRADOR

Un fuego ilumina esta sala de estar, crepitando agradablemente en una chimenea cubierta de telarañas en la pared este. Un gran diván ha sido empujado contra la puerta del noroeste. Varios pitones clavados en el hueco entre la puerta de piedra y su marco aseguran que permanezca cerrada.

La magia que alimenta este fuego ha durado siglos. Varias arañas inofensivas habitan la chimenea y la han llenado con sus telarañas a lo largo de los años debido a que la luz atrae a los insectos.

Retirar el diván de la puerta es bastante sencillo, pero los héroes deben emplear 10 minutos con una palanca o herramienta similar para arrancar los pitones de la puerta y poder abrirla. La piedra de la puerta está reforzada mágicamente y es difícil de atravesar (Dureza 18, PG 76). La mayoría de los intentos de evitar la puerta utilizando la magia fallan, debido a las protecciones mágicas colocadas en la sala del otro lado (área E17).

## E17. ADMINISTRADOR PRISIONERO

SEVERA 5

El ocupante de esta habitación colocó defensas mágicas en ella para evitar que se pueda acceder a ella mediante los efectos de teletransporte o viajes etéreos.

Un círculo brillante de runas cubre el suelo de esta cámara. Un pergamo cubierto con una escritura apretada se encuentra en un escritorio situado contra la pared norte y en una esquina se encuentran amontonados los restos astillados de una cama.

En el caos que siguió a la caída de Belcorra, alguien encerró al administrador de la arena, Chafkhem, en su habitación. Como Chafkhem había protegido previamente su habitación contra los viajes interdimensionales, quedó totalmente encarcelado. Antes de sucumbir a la inanición, el mago erudito reunió reactivos para momificarse con papel de pergamo, con la esperanza de poder escapar algún día de su encierro y vengarse de Jafaki, quien Chafkhem creía que había ordenado que le encerraran en su habitación.

En su aislamiento, Chafkhem ha intentado idear una forma de escapar creando un portal temporal a través de la pared. Un simple error en sus suposiciones hizo que todos sus cálculos fueran incorrectos y no ha conseguido que el conjuro funcione, un punto de gran frustración para la vanidosa momia.

El círculo mágico del centro de la habitación ayuda a Chafkhem a mantener la energía mágica. El círculo le da un bonificador +2 por estatus a las pruebas de habilidad cuando realiza rituales. Además, está *acelerado* mientras está dentro del círculo, pero sólo puede usar la acción adicional para Mantener un conjuro.

**Criatura:** cuando los héroes abren su cámara, Chafkhem levanta los brazos envueltos en pergamo para mostrar que no quiere hacerles daño. Está genuinamente agradecido por su liberación y es bastante encantador por naturaleza. Por desgracia, es tan mandón tras la muerte como lo fue en vida y pronto empieza a exigir (en lugar de pedir) información a los héroes sobre el estado actual de los seugathi y de las bóvedas de la Abominación. Si los héroes no complacen a Chafkhem, éste decide matarlos y animarlos como muertos vivientes que no puedan ser insolentes (ni mucho menos).

## CHAFKHEM

CRIATURA 8

ÚNICO LM MEDIANO MOMIA MUERTO VIVIENTE

Momia hombre ritualista 8 (Bestiario, pág. 251)

**Percepción** +17; visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, común, necril

**Habilidades** Acrobacias +16, Arcanos +19, Atletismo +15, Diplomacia +16, Intimidación +16, Ocultismo +17, Religión +15

**Fue** +3, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +7, **Sab** +3, **Car** +4

**Objetos** bastón de abjuración

**CA** 26; **Fort** +15, **Ref** +16, **Vol** +17; +1 por estatus a todas las salvaciones contra positivo

**PG** 135, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno; **Debilidades** fuego 10



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

**Desesperación** (aura, divino, emoción, encantamiento, miedo, incapacitación, mental) 30 pies (9 m). Las criaturas vivas quedan asustadas 1 mientras se encuentran en el aura de desesperación de Chafkhem. No pueden recuperarse naturalmente de este miedo mientras permanezcan en el área, pero se recuperan instantáneamente una vez que la abandonan. Cuando una criatura entra por primera vez en el área, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 24 (después de que se le imponga el penalizador por estar asustada) o quedar paralizada durante 1 asalto. La criatura se vuelve entonces inmune temporalmente durante 24 horas.

**Rejuvenecimiento** (divino, nigromancia) Cuando Chafkhem es destruido, las energías nigrománticas reconstruyen su cuerpo en el círculo mágico de su habitación al cabo de 1d10 días. Si el cuerpo que se está reconstruyendo es destruido durante ese tiempo, el proceso comienza de nuevo. Chafkhem puede ser destruido para siempre con un ritual consagrado o si se destruye el círculo mágico.

**Escríptura de custodia** (abjuración, arcano, manipulación)

**Desencadenante** Una criatura a la vista de Chafkhem asesta un Golpe cuerpo a cuerpo contra Chafkhem; **Efecto** Chafkhem traza un glifo mágico en el aire que brilla y se desvanece. La criatura desencadenante debe hacer una salvación de Fortaleza CD 25.

**Éxito** El objetivo no se ve afectado.

**Fallo** El objetivo queda cegado hasta el inicio de su siguiente turno.

**Fallo crítico** El objetivo queda cegado durante 1 minuto.

**Velocidad** 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** (puño +19 (ágil, sutil), **Daño** 2d6+7 contundente más putridez de momia)

**Cuerpo a cuerpo** (bastón +18 (d8 a dos manos), **Daño** 1d4+7 contundente)

**Conjuros arcanos preparados** CD 26, ataque +18; **4.º asesino fantasmal, inmunidad a los conjuros, invisibilidad, libertad de movimiento; 3.º acelerar, glifo custodio, leer la mente, zarcillos macabros; 2.º contorno borroso, disipar magia, terribles carcajadas, ver lo invisible; 1.º orden imperiosa, rayo de debilitamiento, remendar, sirviente invisible; Trucos (4.º) atontar, detectar magia, escudo, maraña, toque gélido**

**Rituales** CD 29; despertar portal (página 223), crear muertos vivientes, embaucamiento

**Putridez de momia** (maldición, divino, enfermedad, negativo, nigromancia) Esta enfermedad y cualquier daño causado por ella no pueden curarse hasta que se elimine esta maldición. Una criatura muerta por la putridez de momia se convierte en polvo y no puede ser resucitada excepto por un ritual resucitar de 7.º nivel o una magia similar. **Tirada de salvación** Fortaleza CD 24; **Fase 1** el portador no muestra efectos negativos (1 minuto); **Fase 2** 6d6 de daño negativo y anonadado 1 (1 día)

**Misión secundaria:** mientras los héroes obedezcan las exigencias de Chafkhem y toleren su conducta imperiosa, puede ser una fuente de información. Su actitud inicial hacia los héroes es indiferente, pero pueden mejorarla con

una prueba de Diplomacia para Causar impresión con éxito (o otra habilidad relevante, como Engaño para Mentir o Arcanos para Recordar algún conocimiento que le impresione). La CD para esta prueba es 27 (CD de Voluntad de Chafkhem).

Si los héroes se llevan bien con Chafkhem, éste habla con abierto desprecio sobre los seugathi a los que Belcorra permitió dirigir su laboratorio de modelado de carne en el siguiente nivel inferior, ya que lo desplazaron de las funciones de la arena que Chafkhem controlaba. No sabe con exactitud cuántos seugathi quedan, pero describe a su líder como un alquimista y moldeador de carne llamado Jafaki,



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

al que culpa de haberle encerrado en esta habitación para morir hace varios siglos. Chafkhem quiere vengarse de Jafaki y sugiere a los héroes que lo busquen en su nombre.

Chafkhem sabe que Belcorra lleva mucho tiempo muerta, aunque expresa su preocupación si los héroes le hacen saber que también ha regresado como criatura muerta viviente. Chafkhem planea salir de las bóvedas de la Abominación y volver a su Osirion natal; si los héroes quieren dejar libre a una momia malvada es cosa suya.

Chafkhem se toma 2d4 días para poner en orden sus papeles y replicar cuidadosamente los patrones arcanos de su círculo mágico antes de partir. Si los héroes regresan en ese tiempo con pruebas de que han matado a Jafaki o de que la diablillo Szek orquestó el encarcelamiento de Chafkhem, la momia les expresa su gratitud y les recompensa con información. Les dibuja todo el nivel de la Arena, incluyendo todas sus puertas y pasadizos secretos, y les dice a los héroes la frase mágica para desactivar la trampa del área E20. No tiene ningún pergamino en blanco, así que escribe en la página de su libro de conjuros que contiene *libertad de movimiento*; más adelante, los héroes pueden Aprender un conjuro de esa página, además de poseer el útil mapa.

**Tesoro:** el escritorio de Chafkhem contiene cientos de trozos de pergamino con escrituras cubriendo cada espacio. Durante muchos años, Chafkhem sólo tuvo acceso a este pergamino y lo ha aprovechado al máximo. Estos papeles no sólo sirven como libro de conjuros de Chafkhem, permitiendo a los héroes Aprender un conjuro de ellos, sino que también contienen los rituales *crear muertos vivientes* y *despertar portal*. Cualquier héroe que pase tiempo Investigando estos papeles descubre ambos rituales.

## E18. CÁMARA DEL PORTAL DE NIVEL 5

La puerta de esta sala está cerrada y Chafkhem tiene la única llave. Un héroe puede Abrirla por la fuerza con una prueba de Atletismo CD 25 con éxito o Forzar la cerradura con cuatro pruebas de Latrocincio CD 25 con éxito.

Las paredes de esta cámara circular están cubiertas de runas talladas en la piedra y llenas de plata. El suelo es liso y está pulido, al igual que el techo que se encuentra a 10 pies (3 m) de altura.

Los héroes podrían haber descubierto la red inactiva de *círculos de teletransporte* permanente que Belcorra instaló para moverse rápidamente por las bóvedas de la Abominación en los niveles superiores del dungeon. Los héroes podrían incluso haber empezado a restaurar la red si ya han descubierto el ritual *despertar portal* (si no encontraron este ritual en el área C35, pueden encontrarlo en las notas de Chafkhem en el área E17). Esta sala contiene otro *círculo de teletransporte* inactivo que los héroes pueden conectar con otros que ya hayan despertado.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por usar el ritual *despertar portal* para reactivar la magia de esta sala.

## E19. CÁMARA DE ESPIONAJE

La característica más notable de esta habitación sin adornos es la puerta secreta que conduce al gran vestíbulo (área E10). La puerta secreta no es evidente desde este lado, por lo que un personaje debe tener éxito en una prueba de Percepción CD 20 para dar con ella. Un héroe que conozca la serie de golpes que abre la puerta al gran vestíbulo también puede abrir la puerta secreta desde este lado, volviendo la puerta fantasmal e incorpórea.

Una ventana de piedra transparente unidireccional permite a cualquiera que se encuentre en esta sala ver los acontecimientos que suceden en el gran vestíbulo. La piedra parece opaca desde el lado del vestíbulo y la ventana es indetectable. Cualquiera que toque la piedra transparente desde este lado puede oír todo lo que ocurre en el vestíbulo gracias a un efecto de *clariaudiencia* permanente.

## E20. PASILLO SECRETO

SEVERA 5

Huesos y miembros mutilados yacen esparcidos por este pasillo irregular y ramificado.

Belcorra y Chafkhem espiaban a los gladiadores deseados de este pasillo secreto, paranoicos por la insurrección. Cuando ni Belcorra ni Chafkhem estaban presentes, activaban una trampa mortal para proteger la sala de los intrusos. Los miembros amputados pertenecieron a rondadores, seugathi y varias criaturas modeladas de carne que intentaron enfrentarse a la trampa durante los últimos años y fracasaron.

Los pasillos irregulares contienen varios bloques de piedra transparente de un solo sentido que ofrecen una vista de las dependencias de los gladiadores. La piedra parece opaca desde el interior de las habitaciones y no se puede detectar. Cualquiera que toque una piedra transparente desde este lado puede oír lo que ocurre en la sala mediante un efecto de *clariaudiencia* permanente.

Las dos puertas secretas de esta sala ramificada (que conducen a las zonas E14 y E24) son evidentes desde este lado.

**Peligro:** originalmente destinada a mantener a los intrusos fuera de la sala secreta, una trampa de guadaña actualmente interfiere en los esfuerzos de los seugathi por explorar esta área. La zona de 15 pies (4,5 m) por 25 pies (7,5 m) en la que se conectan los pasillos contiene docenas de placas de presión que activan la trampa cuando alguien se mueve por cualquier lugar de la zona.

Ninguno de los tres pasillos estrechos tiene placas de presión, aunque las cuchillas los atraviesan. La trampa arremete con sus cuchillas, luego las retrae y las desplaza en secreto, de modo que los siguientes Golpes de las cuchillas son difíciles de predecir.

## CUCHILLAS DE GUADAÑA ALEATORIAS

PELIGRO 8

COMPLEJO MÁGICO MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD +18 (experto)



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

**Descripción** Seis largas cuchillas, ocultas en muescas en las paredes y el suelo, zigzaguean por diferentes partes de este pasillo cuando se presiona cualquier placa de presión en la intersección del pasillo; hay tantas placas que es imposible evitarlas al moverse por la sala. Las cuchillas se repliegan en el suelo y se mueven por las muescas ocultas antes de volver a salir de la pared en un lugar diferente.

**Inutilizar** Latrocínio CD 26 (experto) para inutilizar cada cuchilla, o pronunciar la frase mágica (que sólo Chafkhem conoce) para desactivar la trampa durante 10 minutos

**CA 27; Fort +19, Ref +13**

**Dureza de la cuchilla de guadaña 16, PG de la cuchilla de guadaña 30 (UR 15); Inmunidades** daño de precisión, golpes críticos, inmunidad a objetos

**Guadañas cortantes** **Desencadenante** Una criatura pisa el área de 15 pies (4,5 m) por 25 pies (7,5 m) donde conectan los pasillos ramificados; **Efecto** La trampa usa Reorganizar guadañas; cada hoja asesta un Golpe de guadaña contra cada criatura en su región, luego usa Reorganizar guadañas de nuevo. Entonces, la trampa tira para determinar su iniciativa.

**Reorganizar guadañas** Las cuchillas se desplazan erráticamente por las bifurcaciones del pasillo y desaparecen bajo el suelo o detrás de las paredes. Por cada cuchilla, tira 1d4 para determinar la región en la que luego asesta los Golpes de guadaña. La criatura puede Buscar (CD 22) para reconocer pistas sobre las cuchillas de la región en la que se encuentra actualmente. Con un éxito, la criatura sabe cuántas cuchillas hay actualmente en su región.

1. Intersección principal (el área de 15 [4,5 m] por 25 pies [7,5 m] donde conectan los pasillos, como se marca en el área **E20**).
2. Bifurcación norte (desde la intersección principal hasta la puerta secreta del área **E14**).
3. Pasillo central (desde la intersección principal hasta la puerta secreta del área **E24**).
4. Bifurcación sur (desde la intersección principal hasta la pared compartida con el área **E25**).

**Rutina** (7 acciones) La trampa gasta 1 acción por cada una de sus cuchillas; una cuchilla asesta un Golpe de guadaña contra cada criatura en su región. Con su última acción, la trampa usa Reorganizar guadañas. Reduce la cantidad de acciones que la trampa puede realizar en 1 por cada cuchilla destruida.

**Cuerpo a cuerpo** guadaña +20 (letal 1d12), **Daño** 1d12+8 cortante; sin penalizador por ataque múltiple

**Rearme** La trampa se rearma cuando no quedan criaturas en el área **E20**. Las hojas dañadas o destruidas no se reparan cuando la trampa se rearma.

## E21. ESCALA

Grandes manchas oscuras y descoloridas de fluidos secos adornan el suelo de esta cámara de forma extraña. El escritorio de piedra que se encuentra contra la pared oeste contiene herramientas, botellas y frascos de varias sustancias.

Aquí, los agentes de Belcorra guardaban notas sobre los gladiadores que espiaban. Recientemente, los secuaces de

Jafaki han dedicado tiempo y recursos a intentar inutilizar la trampa de guadaña del pasillo del norte, y esta zona evidencia sus intentos. Hay pergaminos con marcas que indican cómo se mueven las cuchillas por el pasillo cuando se activan. Los seugathi han buscado un patrón en la aleatoriedad, pero no han tenido suerte.

La puerta del sureste se abre a una escalera estrecha y empinada, que conduce a la galería de observación (área **F8**).

**Tesoro:** los héroes pueden encontrar herramientas de alquimista ampliadas y tres bolsas de maraña moderadas en la mesa.

## E22. SALA LLENA DE LODO

**MODERADA 5**

Esta sala está cubierta de varios centímetros de lodo negro y espeso. El lodo es una criatura, pero eso no es obvio a simple vista (como contemplar la habitación a través de la piedra unidireccional en el área **E20**). Hace varias semanas, Jafaki pilló a uno de los diablos de Urevian curioseando, lo atrajo a esta sala y metió un pudín negro modificado alquímicamente. El cieno mató al diablo y lo disolvió por completo.

**Criatura:** si se le perturba, el pudín negro despierta de su letargo para alimentarse, persiguiendo a su presa sin descanso.

## PUDIN NEGRO VISCOSO

**CRÍATURA 7**

Variante de pudín negro (Bestiario, pág. 64)

**Iniciativa** Percepción +9

**Ajustar forma** Un pudín negro viscoso es más denso que la mayoría de los pudines negros y puede amontonar su cuerpo sobre sí mismo o extenderse de nuevo. El pudín negro cambia su tamaño a Mediano, Grande o Enorme. Si el pudín es Mediano, su densidad reduce su Velocidad a 10 pies (3 m), pero, por lo demás, esta aptitud no cambia sus Golpes ni su Velocidad. Si el pudín negro viscoso se divide, los dos nuevos pudines tienen el mismo tamaño que tenía en ese momento, hasta que Ajusten su forma.

## E23. DEPENDENCIAS DE LOS GLADIADORES VACÍAS

Estas cámaras no incluyen nada más que una cama individual, un casillero vacío y un orinal de metal. Cualquier cosa de valor fue saqueada hace tiempo y cada habitación tiene signos de haberse utilizado como prisión.

En el interior de cada puerta había un cerrojo metálico para proteger la intimidad, pero hace algún tiempo los cerrojos se instalaron por fuera para mantener a las criaturas atrapadas en el interior. Sin embargo, este nuevo montaje ha aflojado un poco los cerrojos y un personaje que tenga éxito en una prueba de Latrocínio CD 20 puede abrir una puerta con cerrojo desde el interior.

## E24. SALÓN DE LOS HÉROES

Un mural gigante envuelve toda esta cámara; este mural representa a guerreros mutados y modelados de carne, grotescos y

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

poderosos, de pie en una sala redonda iluminados por un haz de una espeluznante luz azul. La luz azul se origina en un alto faro y los campeones inhumanos surgen de la luz para masacrar a humanos, elfos y otras criaturas de la superficie.

El mural representa cómo los mejores guerreros de la arena son enviados a la batalla mediante la magia de la *Luz sombría*. La exhibición pretendía espollear a los gladiadores para que luchasen con más fervor, lo que podría haberles valido el derecho a luchar en la superficie en nombre de Belcorra. Es probable que los héroes recuerden esta función de la *Luz sombría* por el reciente disparo de prueba del artefacto que despertó a los muertos de Otari y envió un scalathrax en medio de los héroes en el capítulo 2.

Un héroe que Busque en esta sala descubre una puerta secreta en la pared oeste que lleva al área **E20** con una prueba de Percepción CD 20 con éxito. Pulsar dos botones en los ojos de un ogro poderosamente mutado que aparece en el mural hace que una sección de la pared se deslice hacia el techo.

## E25. SALÓN DEL HIDROMIEL DE LOS GLADIADORES

MODERADA 5

Mesas y bancos volcados, todos de madera petrificada, yacen esparcidos por los bordes de esta amplia cámara. Pálidos huesos se entremezclan con el mobiliario. Varias cabezas de monstruos conservadas y placas de plata adornan las paredes. En el suelo de una alcoba al este hay grabado un círculo brillante de runas.

Los gladiadores de Belcorra pasaban su tiempo libre en esta sala. Las cabezas de monstruos que se conservan muestran criaturas muertas por deporte, como un basilisco, una quimera y tres mantícoras. Las placas conmemoran las victorias en la arena; muchas tienen fechas y todas se produjeron en un periodo de 10 años, entre el 4235 RA y el 4244 RA. El robusto mobiliario, aunque volcado, permanece intacto.

La puerta del sur conduce a una escalera muy empinada que desciende al campo de pruebas (área **F9**). Rara vez descendía alguien por estas escaleras, aunque los perdedores de los combates las ascendían desde abajo.

El círculo de runas marca un *círculo de teletransporte* permanente y activo que conecta con el círculo de los terrenos de pruebas que hay justo debajo. Este *círculo de teletransporte* funciona en ambos sentidos, pero no está conectado a la red de cámaras de portales de las bóvedas de la Abominación. Una criatura que entra en el *círculo de teletransporte* aparece en el campo de entrenamiento en medio de una explosión de fuego azul pálido y un fuerte ruido metálico (la función principal del fuego es el efecto dramático y no es lo bastante brillante o caliente como para causar daño). Cualquiera que utilice el *círculo de teletransporte* para viajar al campo de pruebas aparece con un sigilo en la frente que dice «contendiente» en aklo. Quien utiliza el *círculo de teletransporte* para volver aquí recibe un sello que dice «vencedor». Un nuevo lanzamiento de sello por el *círculo de teletransporte* sustituye al anterior.

**Criatura:** los huesos dispersos de los gladiadores, masacrados aquí poco después de la caída de Belcorra, aún conservan el sombrío recuerdo de la muerte y el combate. Cuando una criatura viva se acerca, traquetean y se deslizan por la habitación, formando un enorme gladiador hecho con los huesos agrupados de varios humanoides.

Intenta perseguir a los enemigos que huyen, pero no cabe por ninguna de las puertas que salen de esta sala, lo que permite a los demás escapar de él con bastante facilidad. Lucha hasta ser destruido.

Ruidín negro viscoso



## GLADIADOR DE HUESO

## CRÍATURA 7

ÚNICO NM ENORME DESCEREBRADO ESQUELETO MUERTO VIVIENTE

Variante de mole esquelética (Bestiario, pág. 163)

**Percepción** +16; visión en la oscuridad

**Habilidades** Atletismo +20, Intimidación +17

**Fue +7, Des +0, Con +4, Int -5, Sab +2, Car +4**

**CA 24; Fort +17, Ref +13, Vol +13**

**PG** 105, curación negativa; **Inmortalidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, mental, paralizado, veneno; **Resistencias** cortante 5, electricidad 5, frío 5, fuego 5, perforante 5

**Huesos sueltos** Un impacto crítico sacude los huesos sueltos del esqueleto, volviéndolo torpe 1. Los golpes críticos adicionales aumentan este valor, hasta torpe 4.

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ➔ garra +18 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+11 cortante

**Barrido amplio** ➔ El esqueleto realiza dos Golpes con su garra contra dos enemigos adyacentes, ambos a su alcance. El penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta que se resuelven ambos ataques.

**Carga terrorífica** ➔ El esqueleto da una Zancada y aseta un Golpe de garra con un bonificador +4 por circunstancia al daño. Si el Golpe impacta, intenta Desmoralizar al objetivo.

## E26. BALCÓN DE LA ARENA

Esta sección representa sólo la mitad superior de una enorme arena. El suelo de la arena (área F26) contiene la mayor parte de la amenaza.

Una amplia pasarela alrededor de esta cámara cavernosa da al suelo de piedra de la arena, que se encuentra a 30 pies (9 m) por debajo. Seis balcones con asientos incorporados proporcionan las mejores vistas. Cada balcón tiene una antorcha brillante que sobresale de él, iluminando toda la arena y dejando este nivel oculto entre las sombras. Un enorme gong metálico situado en el extremo oriental de la cámara cuelga de unas gruesas cadenas. Dos empinadas escaleras bajan desde el balcón central en el lado norte del suelo de la arena.

Aquí, Belcorra y sus invitados asistían a los deportes de sangre desde los sumptuosos asientos y animaban a los gladiadores cuando se enfrentaban entre sí o a monstruos aterradores. El balcón central del norte tiene dos grandes palancas y manivelas para controlar cada una de las verjas levadizas al pie de las escaleras que conducen al suelo de la arena. Cualquiera que explore este balcón probablemente atraiga la atención de los basiliscos que se encuentran cerca en el gran vestíbulo (área E10).

Los héroes pueden ver fácilmente el gigantesco behemoth shanrigol en el suelo de la arena desde aquí. A menos que hagan una cantidad absurda de ruido o ataquen al shanrigol, éste permanecerá inactivo (y probablemente sea lo mejor si los héroes aún son sólo de 5.º nivel).

Hay una puerta secreta en el balcón oriental que resulta difícil de detectar. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 25 la encuentra y también determina la serie especial de golpes que convierte la puerta en fantasmal e incorpórea, permitiendo a los héroes atravesarla.

**Tesoro:** las seis antorchas que arden en los balcones son *antorchas siempre ardientes* y quitarlas cuesta un esfuerzo mínimo.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

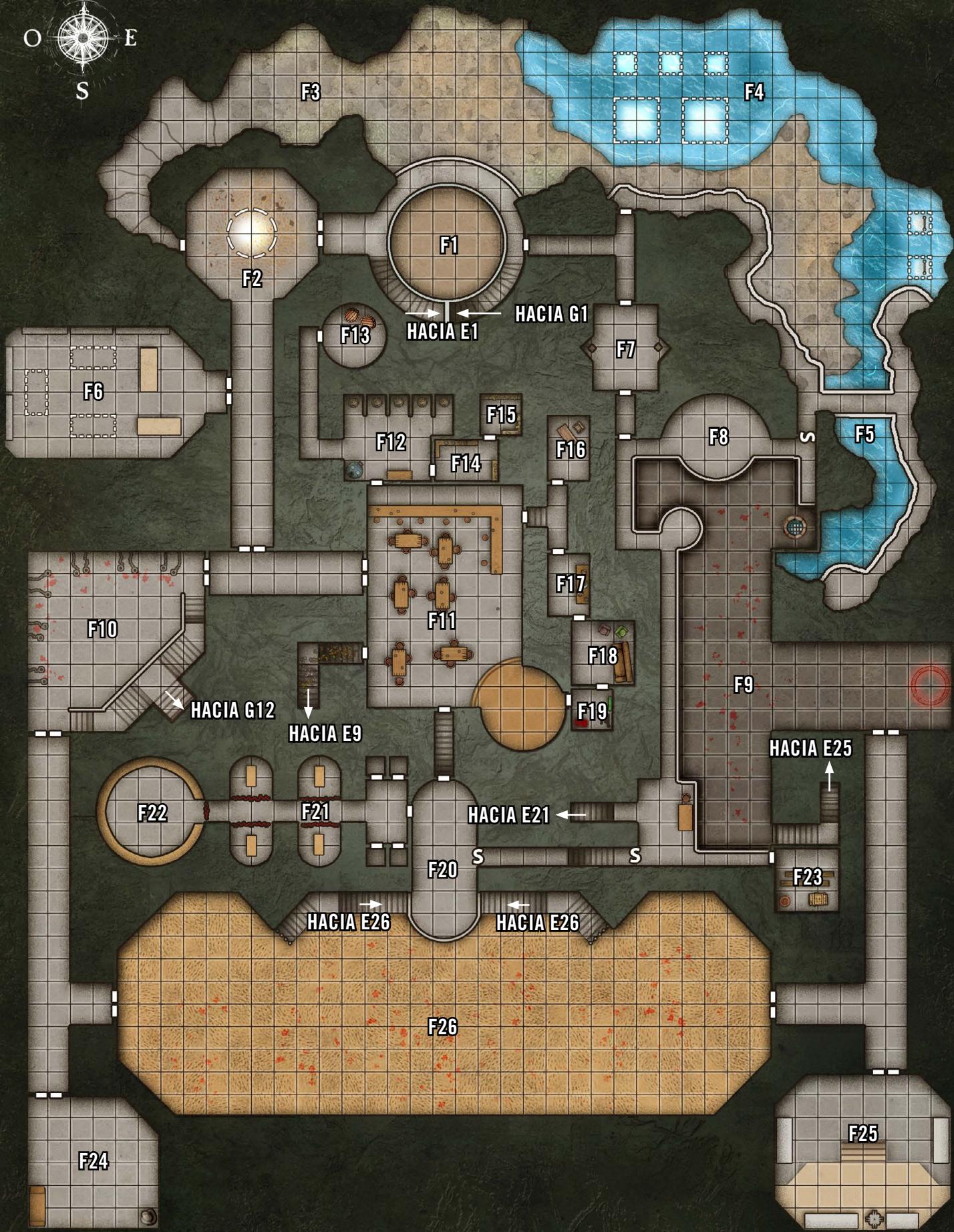
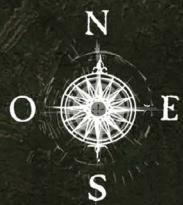
Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

NIVEL 6: LABORATORIOS  
1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)





## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura



# CAPÍTULO 6: Experimentos en carne y hueso

Bajo el mando de Belcorra, el sexto nivel de las bóvedas de la Abominación se dividía entre mantener la arena de arriba y los laboratorios que creaban nuevos y terribles monstruos. Ambas actividades no eran del todo independientes, ya que los monstruos más poderosos creados en los laboratorios luchaban en la arena, donde los supervivientes se unían a las crecientes filas de monstruos de Belcorra para atacar Absalom. A la inversa, los fracasos en la arena se convertían en forraje para nuevos experimentos en los laboratorios.

Cuando Belcorra murió, el control autoritario de un diablo óseo llamado Tarkannah mantuvo inicialmente las luchas internas en este nivel al mínimo, pero muchas criaturas se resintieron del control de Tarkannah. El seugathi Jafaki organizó un golpe de estado, asesinó al diablo óseo y tomó el control de todo el piso. Desde esta rebelión, Jafaki ha mantenido el nivel como dominio de los seugathi y cree que sus recursos están mejor invertidos en el incesante perfeccionamiento de los experimentos que en la expansión del territorio.

Debido a la disposición relativamente relajada de Jafaki hacia la administración, las criaturas de este nivel tienden a velar por sí mismas. Muchos son recién llegados que han venido en busca de las habilidades de los seugathi y están

dispuestos a arriesgarse a la experimentación sólo por la posibilidad de hacerse más fuertes. Las criaturas que aún no han sido seleccionadas para el modelado de carne pasan la mayor parte de su tiempo bebiendo y relajándose en una gran cámara central que ha servido durante mucho tiempo como taberna, llamada la *Cerveza retorcida*. La urdefhan Vischari dirige la *Cerveza retorcida* y tiene contratados a cocineros, camareros e incluso una banda.

## Características de los laboratorios

Este nivel se ve más atiborrado que la enorme arena de arriba, por tener los techos más á bajos, con una altura media de 10 pies (3 m) en los pasillos y de 15 pies (4,5 m) en las habitaciones, a menos que se indique lo contrario. Ninguna de las habitaciones de este nivel tiene luz, ya que todos sus habitantes pueden ver en la oscuridad. Las puertas de piedra de este nivel tienen robustas bisagras de hierro; la mayoría pueden abrirse simplemente empujándolas, como hacen los seugathi para desplazarse. El olor acre a productos químicos invade todo el nivel, excepto cerca de la taberna la *Cerveza retorcida* (área F11), donde el olor a cerveza de hongos derramada lo sustituye.

El mapa de este nivel se encuentra en la página 106.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## F1. POZO CENTRAL

La amplia escalera de caracol continúa descendiendo, niveándose lo suficiente como para pasar por una sola puerta que lleva al este y un pasillo que conduce al oeste hasta una puerta de doble hoja. El espacio entre ellas tiene una ventana redonda y translúcida que da a un gran estanque en una caverna natural. Un tenue resplandor anaranjado emana desde muy abajo y, con él, un hedor sulfuroso.

Las escaleras de caracol suben al quinto nivel (zona E1) y bajan hasta el séptimo (zona G1). Las escaleras y la pasarela que los conectan tienen un estrecho pasamanos de hierro para evitar una caída de 40 pies (12 m) hasta el área G1.

La ventana es de piedra mágicamente transparente. Como forma parte del soporte de la *Luz sombría* y, por tanto, del artefacto, no se puede dañar. Tampoco se puede manipular como la piedra transparente que hay en otras partes del dungeon, ya que carece de glifos de control.

**Criaturas:** Jafaki sabe que controlar esta escalera principal es la mejor manera de evitar que las tropas de Urevian invadan su territorio; también es el lugar ideal para capturar nuevos sujetos de investigación. Un seugathi monta guardia aquí, junto con un grothlut encadenado a la barandilla. El grothlut puede desplazarse por la pasarela de la mitad norte de la sala.

El seugathi está atento a los ataques desde abajo, por lo que los héroes que desciendan desde arriba podrían pillarlo desprevenido (los gemidos y balbuceos de los monstruos en el rellano de arriba no son inusuales y no alertan a los seugathi). Si los seugathi saben que alguien se acerca, lanzan *ver lo invisible* con su varita, suprinen su aura de niebla mental y fingen amabilidad el tiempo suficiente como para tranquilizar a los recién llegados. A continuación, intentan hacer prisioneros a los intrusos, luchando a muerte para conseguirlo si es necesario.

El grothlut gime y carga hacia delante cuando detecta intrusos de cualquier tipo, pero sigue lealmente las órdenes de los seugathi.

### GUARDIÁN SEUGATHI

Seugathi sirviente (página 245)

**Iniciativa** Percepción +14

**Objetos** espada larga, varita de *ver lo invisible*

## BAJO 6

## F2. DEPÓSITOS DE SUCIEDAD

Esta cámara octogonal está llena de óxido y suciedad. Un amplio pasillo conduce al sur.

Un pozo circular en el techo conduce a 25 pies (7,5 m) de altura a través de la piedra hasta el área E2. Si los héroes no han activado la trampa de foso de esa zona, la parte superior del pozo está cubierta por la rejilla oxidada que se derrumba al moverla.

## F3. CUEVA DE ROCA

## MODERADO 6

Las paredes musgosas de esta caverna llena de guijarros se extienden hacia arriba hasta un techo de 30 pies (9 m) de altura. Una amplia ventana redonda a 15 pies (4,5 m) del suelo domina esta caverna.

Un goteo de agua resuena desde el este. El musgo de las paredes es comestible y, de hecho, sorprendentemente sabroso.

**Criaturas:** Belcorra ató aquí a varios elementales de tierra, más por mantener a los huéspedes errantes fuera de su reserva natural (área F4) que por cualquier otra razón. Los elementales surgen de las paredes y del suelo 1d4 asaltos después de que cualquier criatura entre en esta caverna. Tienen grilletes etéreos visibles en sus extremidades, que representan su naturaleza atada; los grilletes les impiden salir de esta caverna, pero pueden acechar desde las paredes y el suelo. Un elemental cuyos Puntos de Golpe queden reducidos a menos de 5 se retira a la piedra y no regresa durante varios días.

### DESPRENDIMIENTO VIVIENTE

### CRIATURA 5

Bestiario, pág. 148

**Iniciativa** Percepción +12

### SABUESOS TERROSOS (3)

### CRIATURA 3

Bestiario, pág. 148

**Iniciativa** Percepción +9

**Misión secundaria:** un héroe experto en Arcanos o en Ocultismo se da cuenta de que la atadura de los elementales es débil y puede deshacerse. Este ritual de reversión debe realizarse a la vista del lugar de atadura; las escaleras que conducen al área F2 o la ventana del área F1 son buenos lugares para el ritual, ya que los elementales no pueden atacar a nadie allí. El ritual tarda 4 horas, consume 60 po en gemas y requiere que el héroe tenga éxito en una prueba de Arcanos o de Ocultismo CD 25. El personaje que hace la prueba debe ser un experto en la materia. Hasta otros cuatro personajes pueden actuar como lanzadores secundarios. Cada lanzador secundario puede hacer una prueba secundaria de CD 23 (*Reglas básicas*, pág. 408) usando Arcanos, Naturaleza u Ocultismo, pero debe estar entrenado en la habilidad utilizada. El desligamiento puede llevarse a cabo con menos

### GROTHLUT

### CRIATURA 3

Bestiario, pág. 249

**Iniciativa** Percepción +5

**Refuerzos:** Jafaki no reemplaza a estos guardias. Si este rellano permanece sin vigilancia durante más de 5 días, Urevian envía un barbazu cauteloso del área G3 o G5 y dos dreshkan del área G4 o G15 para asegurarlo.



de cuatro lanzadores secundarios (y no necesita incluir ninguno). Si el ritual tiene éxito, los elementales vuelven a su plano de origen. El desprendimiento viviente concede una bendición a uno de los héroes que participara en el desligamiento (probablemente el lanzador principal). Ese personaje gana la aptitud sentir cristales de un sabueso terroso durante 1 semana.

**Tesoro:** los sabuesos terrosos enterraron seis piedras preciosas por valor de 15 po cada una, que les fueron entregadas como pago por sus servicios. Los héroes que Buscan en la zona encuentran las piedras con una prueba de Percepción CD 27 con éxito; el héroe con la aptitud sentir cristales las encuentra automáticamente.

## F4. ESTANQUE PROFUNDO

**MODERADO 6**

Una orilla rocosa cae abruptamente en un gran estanque bajo varias estalactitas. Cinco pozos cuadrados en el techo de piedra conducen hacia arriba. Hacia el sur, una barrera de piedra transparente protege unos sinuosos salientes elevados que recorren cada lado de la caverna. Un puente corto, también revestido de piedra transparente, cruza el estanque para conectar las dos cornisas.

Esta zona funcionaba como reserva natural subterránea de Belcorra. Aquí guardaba un par de hidras, ya que la sangre de la hidra tiene muchas aplicaciones en la alquimia, la magia y el modelado de carne. El estanque tiene una profundidad media de 15 pies (4,5 m) y pequeñas corrientes subterráneas refrescan sus aguas.

**Criaturas:** Jafaki mantiene la reserva y dos hidras (descendientes de la pareja original) por las mismas razones que Belcorra. Las induce a un estupor químico para prolongar sus vidas, reducir su consumo de alimentos y disminuir la cantidad de problemas que causan. Cuando los héroes llegan por primera vez, las hidras están durmiendo con sólo sus cabezas por encima de la superficie del agua.

Si los héroes se acercan a esta cámara con cuidado y al menos la mitad del grupo consigue Evitar ser visto por las hidras, las criaturas permanecen dormidas. Cualquier acción que perturbe significativamente el agua (como que alguien caiga a la sala desde arriba) las despierta.

Debido a su hibernación alquímica forzada, cada hidra tarda 3d4 asaltos en despertarse por completo; mientras tanto, queda lentificada 2. Cada vez que una hidra sufre daño, reduce el número de asaltos restantes en 3.

Las hidras defienden su territorio hasta la muerte, pero no persiguen a sus presas más allá de los límites de la cueva.

### HIDRAS (2)

*Bestiario*, pág. 210

**Iniciativa** Percepción +17

### CRÍATURA 6

## F5. EL FONDO

**MODERADO 6**

El extremo sur de esta caverna está completamente inundado. Una pasarela revestida de piedra transparente recorre la pared oriental, a 10 pies (3 m) por encima de la superficie del agua.

Las hidras tenían su nido en el extremo más alejado del estanque, donde la profundidad desciende a 25 pies (7,5 m). Sin embargo, están asustadas por su reciente llegada a este lugar y ahora no se aventuran en esta parte del estanque.

Un saliente sobre la parte más profunda del estanque está atravesado por un pozo tapado por una robusta rejilla de hierro. Los pernos de la rejilla parecen haberse roto por debajo, por lo que la rejilla se levanta con poco esfuerzo. Con una prueba de Atletismo CD 20 con éxito, cualquiera que esté en el agua puede Trepar hacia el área F9.

## SINOPSIS DEL CAPÍTULO 6

El sexto nivel de las bóvedas de la Abominación servía para dar soporte los juegos de gladiadores en la arena del nivel superior, pero también incluía extensos laboratorios para crear criaturas cada vez más extrañas y poderosas. Un pequeño equipo de seugathi se dedica a sus experimentos de modelado de carne mientras resiste la invasión de los diablos de abajo. Los héroes se encuentran con estos monstruos parecidos a gusanos, pero también encuentran una taberna extrañamente civilizada en medio del dungeon.

**Pistas ambientales:** burdas pintadas grabados en las paredes, gritos lejanos, hedor a productos químicos y cerveza, manchas de sangre viejas, marcas de ácido en el suelo y en las puertas, ruidos de aplastamiento.

## TESORO DEL CAPÍTULO 6

Los objetos permanentes y consumibles disponibles como tesoros en el capítulo 6 son los siguientes:

- arco largo +1 compuesto
- belladona
- capa clandestina
- cota de escamas +1 resistente
- cubo de hierro
- cuerno de niebla
- escudo de hierro frío de calidad normal
- estoque +1 de golpe
- frasco de ácido moderado
- guja +1
- honda maullante
- kukri desangrador
- laúd de batalla +1 de golpe (página 226)
- mano del mago
- mutágeno de ictiosis (página 214)
- ocular del artesano
- piel de gul
- poción curativa moderada
- saltamontes esmeralda
- tambor plegable (página 222)
- toxina de muda (página 214)
- varita de apacible descanso
- varita de criatura ilusoria
- varita de proyectil mágico (2.º nivel)
- varita de situación
- varita de ver lo invisible
- vendas de golpes poderosas +1 de golpe
- vial de antiplaga moderado

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

Un héroe que Busque en el pasillo y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 encuentra un cuadrado de mampostería sospechoso cerca del nivel del suelo. Cuando se pulsa como un botón, esta puerta secreta que conduce al área **F8** se abre.

**Criatura:** Urevian envió un sarglagón para espiar a Jafaki y sus complots hace varias semanas. El sarglagón es paranoico y no está dispuesto a correr riesgos que puedan exponer abiertamente su presencia; por lo tanto, pasa la mayor parte del tiempo acechando en el agua bajo el pozo por si alguna criatura viene a llenar el cubo. Si los héroes se acercan, el diablo cree que los aliados de Jafaki lo han descubierto y ataca desesperadamente. Poco dispuesto a admitir la derrota ante Urevian, el sarglagón lucha hasta a muerte; lleva una de las cinco piezas del colgante de Urevian, que se utiliza para abrir la puerta al dominio del diablo de los contratos (área **G10**).

## SARGLAGÓN

Bestiario 2, pág. 82

**Iniciativa** Percepción +18

**Objetos** fragmento del colgante de Urevian (ver área **G10**)

## CRÍATURA 8

**Tesoro:** el nido de hidra abandonado en el punto más profundo del estanque contiene el equipo y los huesos de gladiadores que murieron hace tiempo. La única pieza de equipo intacta es una *cota de escamas +1 resistente* con motivos de leones.

## F6. CÁMARA DE DISECCIÓN

## BAJO 6

Las estanterías metálicas y las mesas de operaciones insinúan el propósito original de esta sala. Hay huesos limpios y trozos de metal oxidado amontonados en el resto de la sala.

Jafaki ha tirado la basura en esta bahía médica durante décadas. Tres pozos en el techo conducen al área **E4**. Las tapas de la parte superior se abren fácilmente desde el interior de los pozos.

Un héroe que Busque entre los detritus descubre una gran llave con un elaborado diseño de cuatro puntas entre los diversos trozos de chatarra de esta sala. La llave abre una de las cerraduras de la sala del plinto (área **F7**).

**Criaturas:** dos jaleas ocres chapotean perezosamente por esta cámara, alimentándose de la basura que se arroja aquí. Se mueven hacia las criaturas que perciben, esperando comida; si los personajes no les ofrecen inmediatamente algún tipo de alimento, las jaleas atacan y luchan hasta ser destruidas.

## JALEAS OCRES (2)

Bestiario, pág. 64

**Iniciativa** Percepción +7

## CRÍATURA 5

**Tesoro:** entre el revoltijo de objetos limpios por el ácido de las jaleas hay 14 pitones, tres dagas, un camisote de mallas, un catalejo, un equipo de pesca profesional, un escudo de acero, un pico, una cadena de 30 pies (9 m) y varios abrojos.

## F7. SALA DEL PLINTO

Las paredes este y oeste de esta cámara presentan nichos muy angulosos con tallas de piedra demasiado desfiguradas para saber lo que representaban en sus orígenes. Hay dos plintos en ángulo, uno en la alcoba del este y otro en la del oeste. Una sola puerta da acceso al norte; en la pared sur opuesta se aprecia la silueta de una puerta, pero sin picaporte ni pestillo.

Esta sala, en su mayor parte destruida, albergaba relieves que ensalzaban la majestuosidad de Belcorra y de Nhimbalth. Lo único que queda son dos plintos, uno a cada lado de la sala, cada uno con una única cerradura. La puerta del sur y la de más allá no se abren normalmente; cada una es funcionalmente un sólido muro de piedra de 2 pies (60 cm) de grosor, a menos que se abra.

El plinto oriental presenta una cerradura con una bocallave redonda; al girar la llave adecuada en esta cerradura se abre o se cierra la puerta más septentrional del pasaje hacia el sur (el contorno visible en esta sala) con un chirrido. El plinto occidental tiene cuatro agujeros agrupados en una placa metálica; al girar la llave adecuada en esta cerradura se abre o cierra la más meridional de las dos puertas, también con un fuerte chirrido. Sin las llaves adecuadas, un personaje que sea un maestro en Latrocínio puede activar una de estas complicadas cerraduras con cinco pruebas de Latrocínio de CD 30 con éxito para Forzar una cerradura.

Existen tres copias de cada llave repartidas por este nivel. La llave redonda puede encontrarse en un estante de la antigua sala de suministros médicos (área **E5**) y en la cámara de procesamiento de prisioneros (área **F10**). La llave de cuatro puntas se encuentra en el suelo de la antigua cámara de disección (área **F6**) y en la caja fuerte de Vischari (área **F16**). Jafaki también lleva una copia de cada llave.

## F8. GALERÍA DE OBSERVACIÓN

## TRIVIAL 6

A 15 pies (4,5 m) bajo el techo, esta galería atraviesa todo el lado este de una gran sala manchada de sangre con un suelo cinco pies (1,5 m) más bajo que la galería. Una ventana de piedra turbulenta y transparente proporciona una excelente vista de la sala cercana, al tiempo que bloquea el acceso directo a la misma. Dos zonas de observación circulares dan a la sala desde el norte; una pequeña habitación al sur alberga una pequeña mesa, una vieja silla y unas escaleras que suben.

Belcorra utilizaba esta pasarela para observar de cerca a alguno de sus campeones mientras los enfrentaba a varios oponentes o resolvían sus desacuerdos mediante un combate ritual. Un encantamiento mágico en los dos vestíbulos circulares de observación transmite el sonido del campo de pruebas a esta galería de observación, pero no a la inversa. Sobre la mesa hay algunos trozos de tiza y unas cuantas pizarras para escribir, en las que los seugathi toman notas cuando observan a las criaturas en el campo de pruebas.



Las escaleras situadas en la esquina suroeste conducen al área **E21**.

La puerta del noroeste no tiene pestillos visibles, pero en la pared de al lado hay dos bocallaves distintas: una es una hendidura redonda y la otra es una pieza circular de piedra con cuatro agujeros separados. Su funcionamiento es idéntico al de las cerraduras del área **F7**.

La pared del extremo oriental de la galería de observación tiene unos glifos mágicos que brillan tenuemente. Estos glifos afectan simultáneamente a todas las piedras transparentes que rodean la galería y funcionan como se describe en el área **E9**.

Dos puertas secretas salen de esta sala hacia el norte (al área **F5**) y el sureste (al área **F20**). Un héroe que Busque en la zona correcta y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 las descubre. Ambas puertas secretas funcionan de la misma manera: un cuadrado de mampostería cerca del nivel del suelo se presiona como un botón y hace que la puerta secreta se abra.

**Criatura:** un investigador seugathi observa a los destrachan en el campo de pruebas y toma notas en una pizarra. Al percatarse de los intrusos, el seugathi se muestra impaciente por ver cómo se desenvuelve el destrachan en combate; se retira lo antes posible al extremo este de la galería para convertir la pared en etérea. Una vez que el muro deja de ser de piedra sólida, la ecolocalización del destrachan le permite reconocer la presencia de los héroes y se une al combate siguiendo las indicaciones del seugathi, lo que supone un encuentro de amenaza grave para los personajes de 6.º nivel.

### INVESTIGADOR SEUGATHI

Seugathi sirviente (página 245)

**Iniciativa** Percepción +14

**Objetos** espada larga, pizarra y tiza para escribir, varita de situación

### CRIATURA 6

### F9. TERRENO DE PRUEBAS

### MODERADO 6

El suelo de piedra de esta cámara de 20 pies (6 m) de altura tiene muchísimas manchas de sangre. Una pared de piedra transparente separa esta sala de una galería de observación que rodea sus lados norte, oeste y sur. En la esquina noreste hay un corto pozo de piedra, mientras que en el extremo sur de la sala hay una empinada escalera ascendente. La sala sobresale por un pasillo lateral al este que termina en un círculo carbonizado en la piedra cerca de una puerta de doble hoja.

Esta cámara estaba destinada a los combates entre gladiadores, pero también se utilizaba para probar las capacidades de los monstruos aberrantes. Desde que Jafaki se hizo con el control de este nivel, la sala sólo ha servido como campo de pruebas.

La sala tiene 20 pies (6 m) de altura desde el suelo hasta el techo y el suelo está 5 pies (1,5 m) por debajo de la galería de observación. Dos escaleras de hierro atornilladas a la pared norte ascienden los 5 pies (1,5 m) hasta la piedra transparente, pero no permiten el acceso a la galería, a menos que los personajes utilicen los glifos del área **F8** para convertir la piedra en etérea.

Una robusta rejilla de hierro tapa el pozo del norte. Se construyó para proporcionar alimento (normalmente en forma de combatientes derrotados cortados en trozos) a las hidras del estanque. La rejilla parece estar sujetada firmemente a la piedra, pero se desprende fácilmente si se intenta quitar.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de aventura

Investigador seugathi

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

El sargagón del área **F5** ha roto los pernos de la rejilla para facilitar el acceso a las cámaras de los seugathi, pero aún no se ha atrevido a aventurarse a esta sala.

La empinada escalera al sureste lleva al salón del hidromiel de los gladiadores (área **E25**). El círculo carbonizado del ala este es el otro extremo del círculo de teletransporte de la sala del hidromiel.

**Criatura:** al llegar, los personajes se encuentran con un destrachan que rompe sistemáticamente trozos de cristal con su armonía destructora a las órdenes de un seugathi que se encuentra en la galería de observación. Hambriento de carne fresca, ataca a los héroes inmediatamente, sobre todo si llegan con un dramático estruendo a través del *círculo de teletransporte*. El destrachan lucha a muerte y persigue a los enemigos que huyen. El seugathi de la galería de observación, si está presente, toma notas durante todo el combate.

## DESTRACHAN

Bestiario 2, pág. 78

**Iniciativa** Percepción +20

## CRÍATURA 8

## F10. PROCESAMIENTO DE PRISIONEROS MODERADO 6

Cadenas y grilletes anclados se alinean en las paredes norte y oeste, y manchas de sangre oscurecen el suelo de piedra. Al este y al sur, dos puertas de doble hoja conducen al exterior de la sala; cada una junto a dos escaleras empinadas que descenden.

Cuando Belcorra vivía, los carceleros subían a los prisioneros por las escaleras y los encadenaban a las paredes antes de procesar su documentación en un escritorio que hace tiempo que se retiró. A continuación, estos cautivos eran arrastrados a la arena, listos para encontrar la muerte para el entretenimiento de los animados invitados de Belcorra. Esta sala se convirtió en un frecuente campo de batalla durante la breve guerra territorial entre Jafaki y Urevian. Cuando se asentó un cierto grado de paz en estos niveles, las creaciones de Jafaki aún mantenían esta sala. Un único modelado permanece de guardia.

Tres escalones más abajo de las escaleras del norte, una llave solitaria yace olvidada bajo un montón crujiente de vísceras secas. Un héroe que Busque en las escaleras y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15 la encuentra. La llave tiene un eje redondo con varios dientes de longitud variable. Abre una de las cerraduras del área **F7**.

Las escaleras descenden hasta el área **G12**. El pasillo al otro lado de la puerta de doble hoja del sur desciende ligeramente 10 pies (3 m) hasta la arena.

**Criatura:** un único irnakurse vigila esta sala. Los seugathi no se han dado cuenta, pero los diablos han lanzado una maldición infernal para debilitar gradualmente a la criatura. Ahora está constantemente inquieta y tensa, pero sigue decidida a masacrar a cualquiera que no vaya acompañado de un seugathi.

## IRNAKURSE ATRIBULADO

Bestiario 2, pág. 199

**Iniciativa** Percepción +16

**Maldición aterradora** El irnakurse está permanentemente asustado 2, lo que reduce su nivel efectivo en 1.

## F11. TABERNA LA CERVEZA RETORCIDA MODERADO 6

Mesas de madera pulida, sillas y una larga barra de madera señalan esta cámara como una taberna. El olor a cerveza derramada y aperitivos fritos impregna la sala. En la esquina sureste, un escenario elevado domina los asientos. De esta sala salen puertas a lo largo de las cuatro paredes, incluida una puerta de doble hoja al oeste que parece ser la entrada principal.

Esta zona, que en su día fue un elaborado comedor para los gladiadores e invitados de Belcorra, ha adoptado con el paso de los años la función de taberna para las criaturas modeladas, los que esperan someterse al modelado de carne y algunos visitantes poco frecuentes. Lleva más de un siglo con su nombre actual, la taberna *la Cerveza retorcida*. Debido a la falta de disciplina general de Jafaki, muchos de los habitantes de este nivel vienen aquí a beber, apostar, discutir sobre quién será el próximo en pasar por los cuchillos de los seugathi y escuchar a Malicia sombría, la banda local.

La puerta del suroeste da paso a una empinada escalera que lleva al área **E9**. Cuando los *poltergeists* de allí empezaron a arrojar escombros por la escalera, los clientes dejaron de utilizarla, excepto como triturador de basura. La escalera es un terreno difícil mayor.

**Criaturas:** en la taberna suelen encontrarse cinco criaturas: una draña llamada Lallizanx que hojea un libro lleno de erótica drow burdamente dibujada, dos morlocks que juegan a un juego de cartas llamado torres, una morlock que atiende la barra y otro morlock que se queja a la camarera por tener que esperar tanto tiempo para su modelado de carne. Hay una probabilidad de 1 entre 4 de que la banda de la taberna, Malicia sombría, esté en el escenario cuando los héroes lleguen; en lugar de determinarlo al azar, también puedes decidir si la banda está tocando.

Lallizanx es ostensiblemente la portera, pero no le preocupa lo que ocurre en la taberna. Los clientes morlock esperan a que los elijan para el modelado de carne en un futuro próximo, e incluso la camarera morlock espera llegar a ser como los poderosos dreshkan que vienen aquí de vez en cuando.

Todo el mundo aquí da por sentado que los intrusos de la superficie, como los héroes, han venido buscando pelea. Si los héroes muestran rápidamente sus intenciones pacíficas, estos clientes los vigilan de cerca, pero regresan a sus asuntos. La camarera sólo dispone de unas pocas bebidas, pero las vende a los héroes a precios abusivos.

Todos los clientes tienen una actitud inicial de malintencionado hacia los héroes. Lallizanx lanza *sugestión* a cualquier héroe que la moleste continuamente, insistiendo en que la dejen en paz. La camarera morlock sólo hace un intento poco



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la guerra

entusiasta de impedir que los héroes salgan por cualquiera de las puertas que hay detrás de la barra; no considera que su sueldo sea suficiente como para interponerse en el camino de intrusos bien armados. Todos los clientes morlock idolatran a la banda Malicia sombría y los mencionan en sus conversaciones.

Si estalla una trifulca, la urdefhan dueña de la taberna, Vischari, viene desde el área **F16** en 3 asaltos para unirse a la batalla. Vischari y Lallizanx luchan a muerte para proteger la taberna que consideran su territorio, mientras que cualquier morlock cuyos Puntos de Golpe queden reducidos a menos de 10 huye. Si los miembros de Malicia sombría están presentes, se retiran al área **F18** antes de arriesgarse a resultar heridos.

### LALLIZANX

Draña hembra (Bestiario, pág. 250)

**Iniciativa** Percepción +13

### CRIATURA 6

### MORLOCKS (4)

Bestiario 2, pág. 203

**Iniciativa** Percepción +7

**Cuerpo a cuerpo** ♦ silla de madera +7 (vigoroso), **Daño** 1d8+4 contundente

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +9 (ágil), **Daño** 1d4+4 perforante

**A distancia** ♦ taza de peltre +8 (incremento de alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d4+4 contundente

**Misión secundaria:** si los héroes parecen tener curiosidad por Malicia sombría (independientemente de la presencia de la banda), todos los morlocks comienzan a corear el nombre de la banda y «¡Rivales!» en infracomún. Podría parecer que los morlock pretenden tender una trampa a los héroes para que luchen contra la banda, pero piden una batalla de entrenamiento, no de armas. Los gritos atraen a Malicia sombría al escenario, si es que la banda no está ya allí, y Ryta, la vocalista de la banda, explica las reglas.

«¿Queréis desafiarnos? Pues vamos a ello. Nos enfrentaremos uno a uno. Cada pareja se enfrenta con algún tipo de espectáculo: música, trucos acrobáticos, demostraciones de fuerza, lo que sea. Luego actuamos como dos grupos (el mío y el vuestro) y dejamos que el público decida quién es mejor de forma general!».

El desafío tiene una fase individual y otra de grupo. La fase individual empareja a cada héroe con uno de los cuatro miembros de Malicia sombría (si el grupo tiene más de cuatro héroes, algunos deben quedarse fuera de esta fase). Un miembro de la banda ofrece la mejor actuación en solitario que le sea posible con un instrumento a su elección; entonces, el héroe emparejado puede hacer una prueba CD 22 con una habilidad relevante, como Acrobacias, Atletismo, Interpretar

### CRIATURA 2



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

o cualquier otra que consideres apropiada para impresionar a una multitud (esta CD es la CD de Interpretar del miembro de la banda, que es 22 para todos ellos). Anota el grado de éxito de cada héroe.

La segunda parte es la fase de grupo. Malicia sombría interpreta un enérgico número musical y luego ceden sus instrumentos para que los héroes los usen (en caso de que los héroes no tengan instrumentos propios). A diferencia de las competiciones individuales, esta fase requiere una prueba de Interpretar. Si los héroes se resisten, Ryta sonríe y dice: «Este escenario es para *artistas*, amigos». Para competir, un héroe debe hacer una prueba de Interpretar CD 22. Este héroe es el intérprete principal. Cualquier otro héroe puede ayudar en esta prueba. Además, la prueba de Interpretar del intérprete principal obtiene un bonificador +2 por cada héroe que haya obtenido un éxito crítico en la fase individual, un bonificador +1 por cada héroe que haya obtenido un éxito en la fase individual y un penalizador -1 por cada héroe que haya obtenido un fallo crítico en la fase individual. A diferencia de las reglas normales para los bonificadores, estos bonificadores a la prueba de Interpretar son acumulativos entre sí.

Si el intérprete principal tiene éxito en esta última prueba de Interpretar, Ryta reconoce que los héroes son superiores a Malicia sombría en el escenario y decide dejarlos en paz. La noticia del éxito de los héroes llega a Vischari, y la dueña de la taberna los trata con un poco de respeto. Ante el éxito de la crítica, Ryta regala a los héroes los instrumentos del grupo, insistiendo en que los instrumentos deben estar en manos de intérpretes de tanto talento. Los demás miembros de Malicia sombría refunfuñan ante esta decisión, pero la acatan con hosquedad.

Si el intérprete principal falla en esta última prueba de Interpretar, Malicia sombría considera que los héroes están muy por debajo de su nivel y decide atacar a los héroes en el mismo escenario. Las estadísticas de los miembros de la banda se describen en el área **F18**. Todos los que permanecen en la taberna se limitan a observar el combate, considerándolo una parte sangrienta del espectáculo. En caso de fallo crítico, los clientes se unen a la pelea tras el primer asalto, lo que significa que los héroes probablemente deberían retirarse rápidamente antes de verse sobrepasados.

**Tesoro:** los morlocks jugadores tienen un total de 15 po, 181 pp, un diente de oro que vale 5 po y unas espinas de atún perfectamente fosilizadas sobre la mesa. Detrás de la barra, hay 28 po y 74 pp en la caja y un frasco con toxina de muda (página 214) que la camarera puede utilizar para envenenar a los clientes problemáticos.

**Recompensa en PX:** si los héroes participan en el desafío contra Malicia sombría, concédeles los 30 PX habituales por completar una misión secundaria. Si los héroes ganan, concédeles 80 PX adicionales..

## F12. COCINA

Esta sucia cocina cuenta con un fogón encendido repleto de manchas de aceite, cartílagos y un fuerte aroma a humo. Las alcobas del norte contienen ganchos de carne y cestas rebosantes de hongos.

Muchas de las criaturas que frecuentan la Cerveza retorcida son malvados carnívoros que se deleitan con la carne de los vivos, por lo que los ganchos de carne suelen tener criaturas inteligentes colgando de ellos. Ahora hay tres de esas criaturas aquí. Todas siguen vivas, pero están desarmadas, debilitadas por su cautiverio y desesperadas por evitar acabar en el menú. Las criaturas son un gnomo subterráneo llamado Glashdrumdur, un drow llamado Falxi Orshendiel y una rondadora llamada Jedzeli. Los héroes los encuentran a los tres fuertemente atados, colgados de ganchos de carne, e incapaces de liberarse.

**Glashdrumdur:** este gruñón gnomo subterráneo guerrero (*Bestiario*, pág. 186) es el que más tiempo lleva aquí y en estos momentos está inconsciente. Si se le despierta, se apresura a jurar venganza contra los incursores modelados que le capturaron. Tras unos momentos de reflexión congruente, reconoce que lo superan y prefiere dejar atrás las bóvedas de la Abominación. No tiene mucho que decirles a los héroes.

**Falxi Orshendiel:** este joven drow pícaro (*Bestiario*, pág. 133) es caótico neutral. Es el que más alerta está cuando los héroes llegan aquí por primera vez y rápidamente les pide que lo liberan. Sabe que los seugathi han considerado la posibilidad de transformarlo en un draña o de alimentar a los dueños del lugar y anhela desesperadamente evitar cualquiera de los dos destinos. Explica que procede de un pequeño asentamiento drow bajo tierra llamado Yldaris, pero no está dispuesto a dar muchos detalles sobre Yldaris a los extraños. Sólo dice que la ciudad acoge a los comerciantes y que los héroes deberían visitarla, pacíficamente, si llegan a la zona. Falxi y otros dos drow estaban explotando más lejos de su asentamiento de lo habitual cuando los urdefhans los atacaron; él quedó inconsciente y, de alguna manera, acabó aquí. Aunque egoísta, Falxi no es malvado (como tampoco lo son los demás habitantes de Yldaris). Si los héroes lo dejan marchar, acabará volviendo a Yldaris y podría encontrarse con los héroes en el área **I6**. El encuentro de los héroes con Falxi debería sugerir que Yldaris es un lugar seguro en el que visitar y preparar el



Falxi Orshendiel



terreno para un encuentro pacífico con los drow que habitan en los niveles inferiores.

**Jedzeli:** esta desafortunada rondadora (Bestiario 2, pág. 254) cuelga sin fuerzas de su gancho, con la mano derecha visiblemente desaparecida. Murmura constantemente cosas sobre «el hombre con harapos de colores que se lleva manos». Otros intentos de conversación con ella resultan ininteligibles. Antes de que Ysondkhelir descubriera a la niña humana psíquica, Dorianna Menhemes, se entretenía atormentando los sueños de Jedzeli. Con una prueba de Percepción CD 22 con éxito, un héroe que haya interactuado con Dorianna percibe algunas similitudes inquietantes con la forma en la que Jedzeli murmura sobre el «hombre de los harapos de colores». Ayudar a Jedzeli a recuperar la cordura es un camino largo y arduo que queda fuera del alcance de esta aventura, pero Glashdrumdur se ofrece a cuidar de ella si los héroes los liberan a ambos.

**Tesoro:** aunque nada de lo que hay en esta cocina es apto para ser consumido por nadie más que por un goblin, en el fondo de una de las cestas de hongos hay un gran tarro etiquetado como «belladona mortal». El tarro contiene cuatro dosis de veneno de belladona.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por cada prisionero que liberen y ayuden a alcanzar una salida de las bóvedas de la Abominación.

### F13. CÁMARA DEL PORTAL DEL NIVEL 6

Esta cámara circular se utiliza claramente como almacén, ya que contiene varios barriles grandes apilados a lo largo de sus paredes redondeadas. Las runas borrosas grabadas en las paredes de piedra son de color plateado.

Esta sala contiene un *círculo de teletransporte* inactivo como los de las zonas E18 y G2. Al igual que en esas salas, este *círculo de teletransporte* debe reactivarse mediante el ritual despertar portal antes de poderse utilizar.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por activar este portal.

### F14. ALMACÉN

Sillas de repuesto y estanterías apiladas con botellas mugrientas y platos sucios abarrotan este almacén.

### F15. SUMINISTROS MOHOSOS

Un musgo amarillo y mullido cubre las estanterías de esta sala y su contenido.

**Peligro:** el moho amarillo ha empezado a crecer aquí, dejando el almacén inutilizable. Tras meses de abandono, el moho ha crecido por todas las paredes y supone un peligro para cualquiera que entre en esta sala.

## MOHO AMARILLO

## PELIGRO 8

Reglas básicas, pág. 524

**Sigilo** CD 28 (entrenado)

**Tesoro:** una *poción curativa moderada* olvidada en el fondo de la sala se ha coagulado parcialmente con el tiempo hasta volverse extrañamente grumosa. Aunque debido a su consistencia semicuajada la poción es desagradable de consumir, no es menos eficaz.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## F16. OFICINA DE LA TABERNA

BAJO 6

Esta oficina desordenada cuenta con un maltratado escritorio de madera lleno de papeles y con manchas de tinta esparcidas por su superficie. La única salida es una puerta al sur.

Este despacho pertenece a la gerente de la taberna *la Cerveza retorcida*, una urdefhan llamada Vischari. Entre los papeles hay listas de suministros, recetas asombrosas para preparar diferentes tipos de hongos y las tarifas de los empleados. El caos de la oficina contradice la mente ordenada de Vischari: sabe dónde está todo aquí.

**Criatura:** Vischari solía hacer el viaje desde la fortaleza de los urdefhans en lo más profundo de las bóvedas de la Abominación para disfrutar del ambiente de la Cerveza retorcida unas cuantas veces al año. En una visita, se dio cuenta de que los seugathi planeaban capturarla y experimentar con ella la próxima vez que visitara el establecimiento. En lugar de abandonar la taberna que disfrutaba, Vischari decidió hacerse indispensable asesinando al anterior propietario de la taberna y haciéndose cargo de ella. Ha demostrado ser una gerente competente, por lo que los seugathi han mantenido al mínimo sus amenazas de operarla.

Vischari sabe que cualquiera que interrumpa el funcionamiento de *la Cerveza retorcida* amenaza su sustento, por lo que no duda en atacar a los habitantes de la superficie que irrumpen sin que nadie los haya invitado. Si ya conoce a los héroes (si han vencido a la banda de la taberna, por ejemplo), se limita a pedirles intimidad bruscamente e insiste en que se marchen antes de que los destripe y los sirva guisados.

### VISCHARI

ÚNICO NM MEDIANO HUMANOIDE URDEFHAN

Urdefhan mujer púgil (*Bestiario 2*, pág. 284)

**Percepción** +15; visión en la oscuridad mayor

**Idiomas** aklo, daimónico, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +15, Atletismo +17 (+19 para Empujar o Presa), Intimidación +15, Medicina +13, Supervivencia +15

**Fue +6, Des +4, Con +2, Int +0, Sab +2, Car +4**

**CA 25; Fort +15, Ref +17, Will +13**

**PG** 115, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, miedo; **Debilidades** positivo 10

**Putrefacción necrótica** (divino, negativo, nigromancia) Cuando Vischari muere, su carne invisible se pudre y se sublima en un gas maloliente que llena una emanación de 5 pies (1,5 m) alrededor de su cuerpo. Este gas infinge 7d6 de daño negativo a las criaturas que se encuentran en esta área mientras su carne se cuaja y se pudre (salvación de Fortaleza básica CD 24).

**Ataque de oportunidad** ↗

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ↗ puño +18 (letal d8), **Daño** 2d8+10 contundente

**Cuerpo a cuerpo** ↗ mandíbulas +17, **Daño** 2d6+10 perforante más mordisco pérvido

### CRÍATURA 7

**Conjuros divinos innatos** CD 22, ataque +14; **3.º miedo; 2.º doblar a muerto, oscuridad; 1.º caída de pluma** (a voluntad, sólo a sí misma), **rayo de debilitamiento**

**Golpe inmovilizador** ↗ (incapacitación) Vischari asesta un Golpe de puño que desconecta el control motor de su objetivo. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 25. Si el golpe fue crítico, el resultado de la salvación del objetivo es un grado peor. El objetivo se vuelve temporalmente inmune durante 1 hora.

**Éxito crítico** El objetivo no se ve afectado.

**Éxito** El objetivo queda aturdido 1.

**Fallo** El objetivo queda paralizado durante 1 asalto.

**Fallo crítico** El objetivo queda paralizado durante 1 minuto. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer una nueva salvación de Fortaleza para reducir la duración restante en 1 asalto o terminarla por completo en caso de éxito crítico.

**Mordisco pérvido** ↗ **Requisitos** Vischari daña a una criatura con un Golpe de mandíbula en su última acción; **Efecto** Vischari mantiene el contacto, volviendo la carne de la criatura translúcida alrededor del lugar de la herida. Vischari elige una de las dos opciones, y cada una de las cuales requiere que el objetivo haga una salvación de Fortaleza CD 25. Si su Golpe de mandíbula fue un impacto crítico, la criatura sufre ambos efectos, utilizando el mismo resultado de salvación para ambos.

• **Drenar sangre** Vischari bebe parte de la sangre de la criatura. En caso de fallar la salvación, la criatura queda drenada 1 y Vischari recupera 10 PG (en caso de fallo crítico, queda drenada 2 y Vischari recupera 20 PG).

• **Drenar vitalidad** (nigromancia) Vischari extrae parte de la esencia vital de la criatura. La criatura queda debilitada 1 durante 1 hora si falla la salvación (o debilitada 2 durante 1 hora en caso de fallo crítico).

**Tesoro:** hay una caja fuerte abollada bajo el escritorio de Vischari cerrada con una cerradura simple, pero Vischari (quizás imprudentemente) deja la llave en la cerradura para poder acceder a ella fácilmente. La caja fuerte contiene pilas ordenadas de monedas (34 po, 179 pp y 57 pc) y una extraña llave con un elaborado diseño de cuatro puntas, que es una de las llaves que abre una cerradura en el área F7.

## F17. COMEDOR PRIVADO

Colocada contra la pared este, una repugnante mesa de bufé alberga una variedad de apetitosos bocados fritos, salsas pegajosas para mojar y setas cubiertas de espinas.

Esta comida es para los miembros de Malicia sombría. Aunque no es venenoso, no es probable que este bufé atraiga a los paladares de los habitantes de la superficie. Hay puertas al norte y al sur; la del sur tiene las palabras «Sólo artistas» escritas en infracomún.

## F18. VESTIDOR

MODERADO 6

Muebles de gran tamaño, seguramente destinados a habitaciones



más grandes que ésta, han sido trasladados a esta pequeña sala. Un olor acre, como a pintura quemada, impregna el aire.

Los miembros de Malicia sombría pasan el rato en esta sala cuando no están en el escenario. El olor proviene de una pipa de agua agrietada y que apenas funciona, pero los miembros de la banda la utilizan con cualquier sustancia que encuentren.

**Criaturas:** los cuatro miembros de Malicia sombría son Gulzash, Kragala, Nox y Ryta. Si se encuentran aquí, simplemente insisten en que los héroes los dejen en paz. Si los héroes parecen estar dispuestos a un desafío, pero no son abiertamente hostiles, Ryta los desafía en el escenario principal de *la Cerveza retorcida* en el área **F11**, en el desafío de actuaciones que se describe allí.

Si las cosas llegan a las manos con Malicia sombría, Gulzash blande su laúd de batalla mientras Nox lucha con su kukri. Kragala y Ryta prefieren lanzar conjuros para molestar a los enemigos desde la distancia, pero pueden luchar cuerpo a cuerpo si es necesario: Kragala golpea a los enemigos con sus baquetas y Ryta los muerde. Cualquier miembro de la banda cuyos Puntos de Golpe queden reducidos a menos de 15 huye, llevándose su preciado instrumento para buscar un lugar más seguro en el que dar conciertos.

## GULZASH

## CRÍATURA 4

ÚNICO	CM	MEDIANO	HUMANOIDE	XULGATH
-------	----	---------	-----------	---------

Xulgath varón laudista (Bestiario, pág. 336)

**Percepción** +10; visión en la oscuridad

**Idiomas** común, dracónico, infracomún

**Habilidades** Atletismo +12, Intimidación +10, Interpretación +12, Sigilo +10

**Fue** +4, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +0,

**Sab** +2, **Car** +2

**Objetos** armadura de cuero, dagas (4), *laúd de batalla* +1 de golpe (página 226)

**CA** 20; **Fort** +11, **Ref** +10,

**Vol** +13

**PG** 72

**Hedor** (aura, olfativo) 30 pies (9 m). Una criatura que entre en el área debe hacer una salvación de Fortaleza CD 20. Si falla, la criatura queda indispuesta 1 y si falla críticamente, la criatura también sufre un penalizador por situación de -5 pies (1,5 m) a sus Velocidades durante 1 asalto. Mientras esté dentro del aura, la criatura sufre un penalizador -2 a las salvaciones para recuperarse del estado negativo indispuesto. Una criatura



que tenga éxito en su salvación se vuelve temporalmente inmune a todos los hedores de los xulgath durante 1 minuto.

**Supresión del hedor**  $\diamond$  Gulzash puede suprimir o reanudar su hedor como una acción gratuita.

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo**  $\diamond$  *laúd de batalla* +14 (empujón, a dos manos d8), **Daño** 1d4+6 contundente

**Cuerpo a cuerpo**  $\diamond$  mandíbulas +13, **Daño** 1d6+6 perforante

**Cuerpo a cuerpo**  $\diamond$  garra +13 (ágil), **Daño** 1d4+6 cortante

**Cuerpo a cuerpo**  $\diamond$  daga +13 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d4+6 perforante

**A distancia**  $\diamond$  daga +11 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+6 perforante

**Rocanrolear**  $\diamond$  Gulzash salta a una casilla adyacente hasta una criatura y luego la empuja. Si Gulzash obtiene un éxito en el Empuje, obtiene un éxito crítico en su lugar

## KRAGALA

## CRÍATURA 4

ÚNICO	LM	MEDIANO	DUERGAR	ENANO	HUMANOIDE
-------	----	---------	---------	-------	-----------

Duergar mujer tamborilera (Bestiario, pág. 137)

**Percepción** +8; visión en la oscuridad

**Idiomas** común, enano, infracomún

**Habilidades** Atletismo +11, Artesanía +8, Intimidación +12, Ocultismo +10, Interpretación +12, Supervivencia +8

**Fue** +3, **Des** +0, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +0, **Car** +2

**Objetos** baqueta (2; como martillo ligero), *tambor plegable* (página 221)

### Ceguera ante la luz

**CA** 21; **Fort** +14, **Ref** +8, **Vol** +11;

+2 por estatus a las salvaciones contra magia

**PG** 62

**Rechazar**  $\diamond$  **Desencadenante** Kragala sostiene una baqueta y es objeto de un ataque con un arma a distancia por parte de un atacante al que puede ver;

**Efecto** Kragala obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

**Velocidad** 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** baqueta +13 (ágil), **Daño** 2d6+3 contundente

**A distancia** baqueta +10 (ágil, arrojadiza 20 pies [6 m]), **Daño** 2d6+3 contundente

**Conjuros de ocultismo espontáneos** CD 21, ataque +13; **2.º** (3 espacios) *doblar a muerto, explosión de sonido, maniobra telecinética*; **1.º** (4 espacios) *bendecir, protección, proyectil mágico, santuario; Trucos (2.º)* atontar, orientación divina, proyectil telecinético, remendar, sonido fantasmal

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 21; **2.º agrandar** (sólo a sí mismo), **invisibilidad** (sólo a sí mismo)

**Ritmo que guía** Si Kragala lanza *orientación divina* mientras usa un instrumento de percusión, sus objetivos no se vuelven temporalmente inmunes a su *orientación divina*.

**Eco de percusión** Kragala infinge 1d6 de daño adicional con martillos, incluidas las baquetas (ya incluido en el daño de los Golpes).



## NOX

ÚNICO	N	MEDIANO	CALIGNI	HUMANOIDE
-------	---	---------	---------	-----------

Caligni no binario laudista (*Bestiario*, pág. 53)

**Percepción** +11; visión en la oscuridad mayor

**Idiomas** caligni, común, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +11, Engaño +10, Interpretación +12, Sociedad +8, Sigilo +11

**Fue +1, Des +3, Con +0, Int +0, Sab +3, Car +4**

**Objetos** ballesta de mano (10 viroles), kukri, armadura de cuero, instrumento musical de mano de virtuoso (tirola)

### Ceguera ante la luz

**CA 21; Fort +8, Ref +13, Vol +11**

**PG** 60 (llama fúnebre)

**Llama fúnebre (luz)** Cuando Nox muere, su cuerpo arde en un destello de llamas blancas que infinge 5d6 de daño por fuego a las criaturas en una ráfaga de 20 pies (6 m) (salvación básica de Reflejos CD 21). El equipo y el tesoro de Nox no se ven afectados por las llamas y quedan amontonados en el lugar donde murió.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ kukri +14 (ágil, derribo, sutil), **Daño** 1d6+5 cortante

**A distancia** ♦ ballesta de mano +14 (incremento de alcance 60 pies [18 m], recarga 1), **Daño** 1d6+2 perforante

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 20, ataque +12; **2.º explosión de sonido** (a voluntad), **oscuridad** (a voluntad); **Trucos (2.º)** detectar magia, sonido fantasmal

**Intérprete intenso** Cuando Nox tiene un instrumento musical en la mano, puede usar Interpretación para Fintar o Desmoralizar.

**Ataque furtivo** Nox infinge 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

## RVTA

ÚNICO	LN	PEQUEÑO	HUMANOIDE	RÁPIDO
-------	----	---------	-----------	--------

Rátilo mujer vocalista (*Bestiario*, pág. 296)

**Percepción** +10; visión en la oscuridad

**Idiomas** común, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +11, Diplomacia +12, Interpretación +12, Intimidación +12, Sociedad +9, Sigilo +11

**Fue +1, Des +3, Con +0, Int +1, Sab +2, Car +4**

**Objetos** armadura de cuero tachonado

**CA 21; Fort +8, Ref +13, Vol +10**

**PG** 60

**Pasos de baile** ♦ **Desencadenante** Rytta es objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia por parte de un atacante que pueda ver; **Efecto** Rytta da un Paso y obtiene un beneficiador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ colmillos +13 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+1 perforante

**Conjuros espontáneos ocultos** CD 21, ataque +13; **2.º** (3 espacios)

amansar, estallar, sordera; **1.º** (4 espacios) amansar, hechizar,

orden imperiosa, ventriloquia; **Trucos (2.º)** atontar, escudo, luces

danzantes, proyectil telecinético, sonido fantasmal

## CRIATURA 4

## CRIATURA 4



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

**Abazones** Ryta tiene unas bolsas elásticas en las mejillas que pueden almacenar hasta 1 pie cúbico (30 cm<sup>3</sup>) de objetos (aunque no más de cuatro objetos ligeros). Puede sacar o guardar un objeto con la acción Interactuar. Mientras tenga al menos un objeto en los abazones, su discurso es notablemente difícil de entender.

**Formación en plaga** Ryta puede terminar su movimiento en la misma casilla que un aliado que también tenga esta aptitud. Sólo dos de estas criaturas pueden compartir el mismo espacio.

**Calentamiento vocal** ▶ Ryta produce unas vibraciones devastadoras que resuenan en su garganta y en sus abazones. Hasta el inicio de su siguiente turno, sus Golpes de colmillo infligen 2d8 de daño sónico adicional. Ryta no puede usar Calentamiento vocal si tiene un objeto en los abazones.

## F19. DETRÁS DEL ESCENARIO

Unas maderas cortadas de árbol, atriles y un telón de terciopelo plegado desordenan este pequeño espacio.

Aquí se guarda el atrezo del escenario cuando no se utiliza. Gulash suele dormir sobre el telón plegado.

**Tesoro:** el telón de terciopelo está en muy buen estado y vale 10 po, aunque pesa Impedimenta 5 y huele vagamente a hedor de xulgath. Doblada dentro hay una *capa clandestina*. Cualquiera que Busque en la sala o se lleve el telón como botín descubre la capa.

## F20. PLATAFORMA DE OBSERVACIÓN INFERIOR

MODERADO 6

Ambos extremos de esta larga cámara son circulares con una puerta al norte y una pared curva de piedra transparente al sur. Un débil olor emana de una salida en la pared oeste.

Esta zona de observación permite una visión perfecta de los combates en la arena. Aunque la visión del espectáculo es un poco mejor desde los balcones más altos de la arena, normalmente los entrenadores o los modeladores de carne observan los combates desde aquí para tener una visión cercana y detallada de la acción.

**Criaturas:** un sirviente seugathi observa al behemoth shanrigol en la arena y toma notas en un gran tomo. Sus dos guardaespaldas dreshkan están preparados para defenderlo de cualquier problema. El seugathi protege fanáticamente su investigación, gritando para que los dreshkan ataquen cuerpo a cuerpo, mientras él blande una espada con unos de sus tentáculos y utiliza el otro para mantener su libro lejos de los enemigos. El seugathi también lleva una llave de plata deslustrada que abre la puerta del laboratorio principal (área F25).

## INVESTIGADOR SEUGATHI

Seugathi sirviente (página 245)

**Iniciativa** Percepción +14

CRIATURA 6

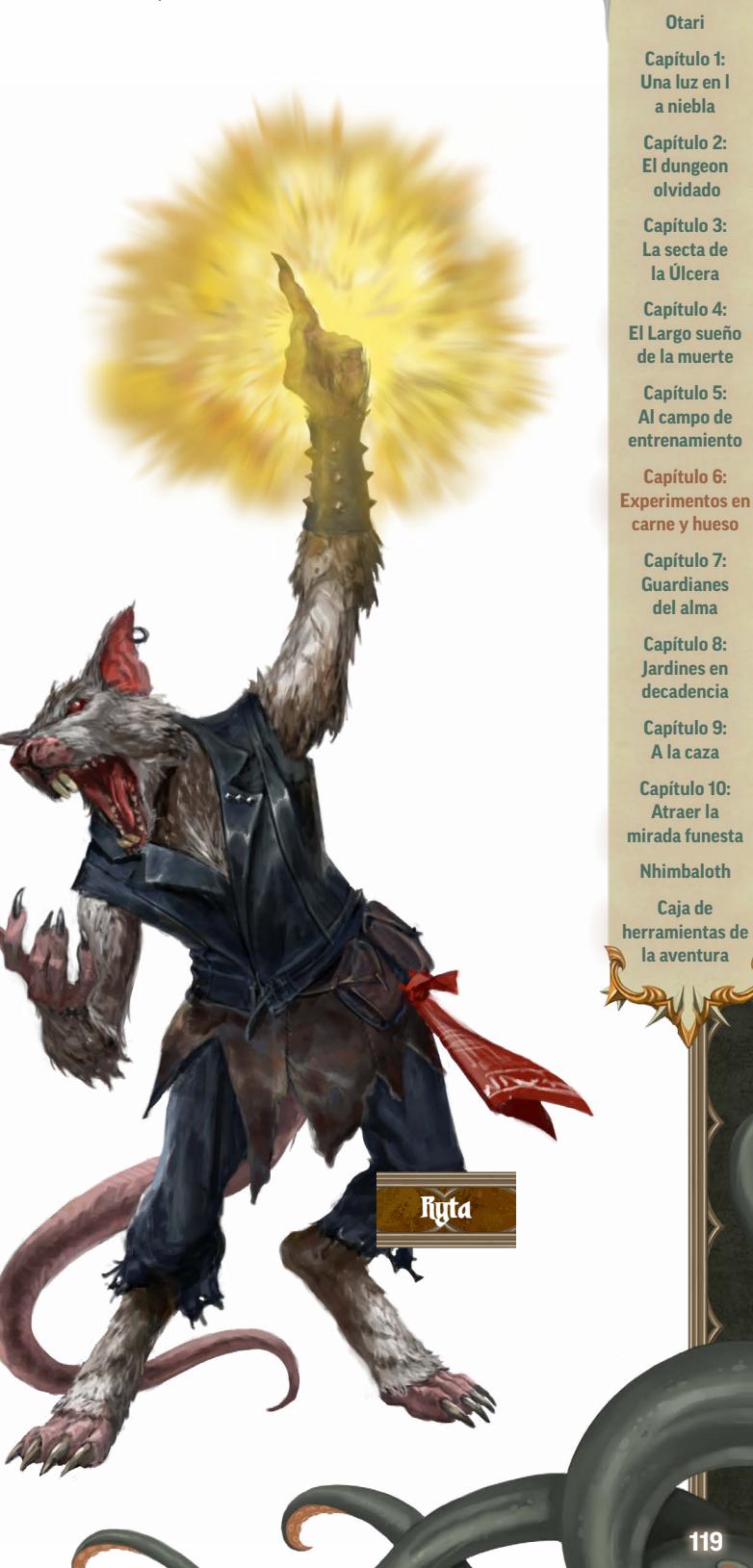
**Objetos** espada larga, llave del área F25, libro de investigación y pluma, varita de criatura ilusoria

## DRESHKAN (2)

Página 239

**Iniciativa** Percepción +11

CRIATURA 4



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

**Tesoro:** el libro del seugathi contiene varios bocetos del behemoth shanrigol y notas en aklo sobre su naturaleza (incluye partes de drañas y urdefhans y, por tanto, obtiene aptitudes de ellas), su debilidad a la energía positiva y que se mantiene dócil en la arena gracias a una dieta constante de experimentos fallidos. Más que un texto sobre un monstruo específico, este libro contiene varias ideas de aplicabilidad general a otras criaturas. Vale 25 po para un coleccionista de tomos raros, como Morlibint.



## F21. BALNEARIO

BAJO 6

Esta habitación desprende un intenso olor a podredumbre. Las puertas de cuatro vestuarios son evidentes en el extremo oriental de este largo pasillo. Cada puerta tiene un mecanismo de relojería improvisado y el mecanismo se conecta a una palanca en la pared oriental a través de una serie de cables y poleas. En el pasillo del oeste hay cuatro cortinas anchas y raídas. Otra cortina más gruesa cubre el extremo oeste del pasillo.

El balneario mantenía a los gladiadores en su mejor estado de salud y entretenía a los visitantes. Ninguno de los seugathi ni de sus esbirros quieren utilizarlo. Los cuatro minúsculos vestuarios del este tienen puertas de madera que no llegan al techo ni al suelo por 6 pulgadas (15 cm). Las cuatro cortinas más finas cubren las alcobas que sirven de salas de masaje; en cada una sólo hay una camilla destortalada. La cortina más gruesa oculta la entrada a otra cámara.

Un emprendedor ingeniero morlock ha instalado un complicado mecanismo de cierre de relojería para convertir los vestuarios en pequeñas celdas. La palanca abre las cuatro puertas a la vez, pero luego se atasca y no vuelve a cerrarlas.

**Criaturas:** el hedor de la sala procede claramente de los vestuarios. Algunos de los esbirros de Jafaki capturaron, encarcelaron y torturaron a cuatro ghasts aquí, uno en cada vestuario. Los huecos de debajo y encima de las puertas permiten que se escape su potente hedor, pero no los propios ghast. De vez en cuando, sacan sus garras por debajo o por encima de las puertas, pero no pueden dañar a nadie que no esté pegado a la puerta del vestuario. Si se liberan, atacan inmediatamente a cualquier criatura viva que vean, por lo que los héroes astutos podrían utilizarlos contra otros enemigos del dungeon.

## GHASTS DE ÉLITE (4)

CRIATURA 3

Bestiario, 204

**Iniciativa** Percepción +10

## F22. SAUNA

MODERADO 6

Esta sauna circular está construida enteramente de piedra pulida. Un banco de madera bordea la circunferencia de la sala, a excepción de la salida al este, que está cubierta por una gruesa cortina. En el centro de la sala hay un pedestal de piedra con un pesado cuenco de bronce lleno de piedras al rojo vivo. Un cubo de madera lleno de agua descansa junto al pedestal.

El cubo conserva un efecto de evocación que mantiene las rocas en su interior calientes constantemente. La orden para apagarlo y encenderlo fue olvidada hace tiempo. El intenso calor de la sala impone a las criaturas que haya en ella un penalizador -1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra efectos de fuego o contra efectos que otorguen el estado negativo debilitado.

**Criaturas:** Murschen es un raro rondador que disfruta de la atención pública. Una vez alabado como el mejor pendenciero



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

de su pueblo, empezó a explorar el mundo en busca de fama y riqueza y con la intención de aumentar su capacidad de herir a la gente que se considera fuerte. Finalmente, Murschen llegó aquí con la idea de que los seugathi podrían convertirle en un guerrero aún mejor. Jafaki cree que Murschen será un excelente candidato para el modelado de carne, así que colman al rondador de tesoros y lo enfrentan a sus mejores monstruosidades en el campo de pruebas (área F9). En la frente de Murschen hay un sigilo con la palabra «vencedor» en aklo.

Murschen no se ha dado cuenta de que los seugathi no tienen intención de dejarle marchar una vez que hayan experimentado con él, ni de que sus experimentos probablemente lo lleven a una existencia torturada. Cree que podrá aceptar cualquier mejora física que le ofrezcan los seugathi y volver a una vida de búsqueda de campeonatos en la superficie.

A Murschen no le gusta que le superen en número y, por tanto, no entabla una pelea con los héroes de inmediato, aunque no quiere dejarlos ir sin más. Intenta abrirse paso entre los héroes hasta la palanca para liberar a los ghosts. Una vez que los muertos vivientes hayan ablandado a los héroes, Murschen planea matarlos a golpes. No se da cuenta de que es tan probable que los ghosts le ataquen a él como a los héroes. Murschen huye de las bóvedas de la Abominación si sus Puntos de Golpe quedan reducidos a menos de 20.

### MURSCHEN

ÚNICO CM MEDIANO HUMANOIDE RONDADOR

Rondador varón pendenciero (Bestiario 2, pág. 254)

**Percepción** +16; visión en la penumbra

**Idiomas** común, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +16, Atletismo +17, Engaño +13, Sigilo +18, Supervivencia +17

**Fue** +3, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +1

**Objetos** medalla de platino por valor de 20 po, shuriken (10), *venas de golpes poderosas de golpe* +1

**Pisada camuflada** Murschen obtiene el beneficio de la acción de Cubrir rastro en bosques y entornos subterráneos sin moverse a la mitad de su Velocidad.

**Piel camaleónica** La piel de Murschen se adapta y cambia para camuflarse con el entorno. Mientras la mayor parte de su cuerpo no esté cubierta por ropa o armadura, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo para Esconderte.

**CA 27; Fort +17, Ref +16, Vol +15**

**PG** 140

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ puño +20 (ágil, sin armas, sutil), **Daño** 2d6+7 contundente

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra roja +20 (barrido, sin armas, sutil), **Daño** 2d10+7 cortante

**A distancia** ♦ shuriken +20 (ágil, incremento de alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 1d4+7 perforante

### CRÍATURA 8

**Ráfaga de golpes** ♦ **Frecuencia** una vez por turno; **Efecto** Murschen asesta dos Golpes sin armas. Si ambos impactan a la misma criatura, combina su daño a efectos de calcular las resistencias y debilidades. El penalizador por ataque múltiple de Murschen se aplica normalmente a estos Golpes.

**Posición de la ruina roja** ♦ (posición) **Requisito** Murschen no tiene armadura; **Efecto** Murschen adopta la posición de la ruina roja, diseñada para desgarrar trozos de carne como una bestia feroz. Murschen puede realizar ataques sin armas con la garra roja. Estos ataques infligen 1d10 de daño cortante; pertenecen al grupo pendenciero; y tienen los rasgos barrido, sin armas y sutil. Mientras permanece en esta posición, cuando Murschen tuviera que reducir el valor de su estado negativo asustado en 1, lo reduce a 0 en su lugar.

**Ataque furtivo** Los Golpes de Murschen infligen un daño de precisión adicional de 1d6 a las criaturas desprevenidas.

**Misión secundaria:** Murschen se ha encontrado una o dos veces con la púgil urdefhan Vischari. Si los héroes se toman el tiempo de hablar con el rondador, éste menciona que no quiere otra cosa que una pelea uno a uno con ella para determinar quién es el mejor. Vischari nunca se ha tomado en serio los retos de Murschen y los seugathi la consideran demasiado útil como gerente de la *Cerveza retorcida* como para obligarla a entrar en la arena. Si los héroes aceptan organizar un combate entre ellos, Murschen les permite salir para hacerlo.

Vischari no aceptará un combate a menos que los héroes estén de buenas con ella (por ejemplo, si han vencido a Malicia sombría). Para convencerla, un héroe debe tener éxito en una prueba de Diplomacia CD 23 (la CD de Voluntad de Vischari) para convencerla de que acepte el desafío de Murschen. Los dos organizan un combate de exhibición en el escenario de la *Cerveza retorcida* y se apuestan las vendas mágicas de Murschen contra el contenido de la caja fuerte de la oficina de Vischari. Los dos están igualados, así que tú puedes decidir quién gana; ninguno de los dos combatientes estará en condiciones de desafiar a los héroes después. Tanto si los héroes amenazan con abalanzarse sobre ellos en este momento de debilidad como si no, el vencedor considera la posibilidad y ofrece el botín de la pelea si los héroes aceptan dejarlos en paz a partir de entonces.

**Tesoro:** los héroes pueden encontrar los tesoros del rondador escondidos bajo un banco: un anillo de oro y esmeraldas por valor de 40 po, un brazalete de mithril de calidad por valor de 20 po y una daga con incrustaciones de rubí por valor de 70 po.

### F23. TRASTERO

En esta estrecha habitación yacen herramientas desordenadas, trozos de madera apilados y muebles sin ton ni son.

Los seugathi utilizan esta zona como almacén. Sólo sus mentes extraterrestres pueden comprender por qué guardan cosas como mesas rotas, tres catres irremediablemente

## ARMAS FORJADAS EN EL INFIERNO

Las armas forjadas en las profundidades del Infierno suelen adquirir poderes siniestros. Urevian creó una forja infernal en el nivel de la prisión (área **G4**) y ha regalado a algunos de sus seguidores preferidos armas forjadas en el Infierno fabricadas allí. En manos de un diablo, estas armas forjadas en el Infierno ganan los rasgos de arma ágil y letal d8 (si el arma ya tiene el rasgo letal, aumenta el tamaño del dado de daño letal en un nivel en lugar de darle el letal d8). Aunque valen tanto como un arma ordinaria de su clase, las armas forjadas en el Infierno desprenden una amenaza palpable, por lo que los mercaderes honrados suelen negarse a comerciar con ellas.

enredados, un reloj desmontado, una tetera de latón con cuatro agujeros uniformes en el fondo y siete sábanas amarillas y apolilladas.

**Tesoro:** un héroe que Busque en esta zona podría encontrar tesoros raros escondidos entre esta basura. Cada prueba de Percepción CD 22 con éxito revela un objeto, mientras que un éxito crítico revela dos. Los objetos de valor incluyen un *cubo de hierro*, una *mano del mago*, un *saltamontes esmeralda* y dos mutágenos de ictiosis (página 214).

## F24. CÁMARA DE TORTURA

BAJO 6

Cuando los héroes se acercan a esta sala, hay una probabilidad de 1 entre 3 de que uno de los zebubs de la sala esté patrullando invisiblemente el pasillo. Si ve a los héroes, pero éstos no lo detectan, vuelve a la cámara de tortura con *puerta dimensional* para alertar a los otros diablos, que se preparan para salir corriendo de la habitación y atacar.

Las paredes de piedra de esta cámara parecen cubiertas con sangre reluciente. Una doncella de hierro se encuentra en una esquina, mientras que en la otra hay una mesa de metal cubierta de clavos.

Belcorra consideró que las paredes de piedra roja natural de esta sala, que parecen resbaladizas debido al agua que se filtra a través de ellas, la convertían en un lugar ideal para una cámara de tortura. Las víctimas aquí solían ser gladiadores de la arena que, en su opinión, mostraban piedad o una voluntad de lucha insuficiente.

**Criaturas:** Urevian envió un barbazu y dos zebubs para afianzarse en este piso y prepararse para una incursión. El barbazu mantiene las armas preparadas y espera nuevas órdenes. Un zebub patrulla de vez en cuando el pasillo del norte para asegurarse de que no les pillan. Cuando detectan a uno de los esbirros de Jafaki en el pasillo, atacan, arrastran al esbirro y

lo torturan hasta la muerte. La doncella de hierro contiene en estos momentos el cadáver de un morlock.

Un diablo cuyos Puntos de Golpe queden reducidos a menos de 15 huye del combate y se dirige de nuevo al nivel de la prisión (utilizando *puerta dimensional* si le es posible). Informan de la presencia de los héroes a Urevian, que los reasigna a otro lugar de ese nivel, a tu discreción.

## BARBAZU

**CRÍATURA 5**

**Bestiario**, pág. 85

**Iniciativa** Percepción +13

**Objetos** guja forjada en el infierno

**Cuerpo a cuerpo** ➔ guja forjada en el infierno +15 (ágil, alcance 10 pies [3 m], letal 1d10, mágico, maligno, vigoroso), **Daño** 1d8+7 cortante más 2d6 maligno y herida infernal

## ZEBUBS (2)

**CRÍATURA 3**

**Bestiario 2**, pág. 82

**Iniciativa** Percepción +12

**Tesoro:** los estantes de armas contienen un escudo de hierro frío de calidad normal, dos *gujas* +1, un *kukri sangriento* y tres frascos de ácido moderado.

## F25. LABORATORIO PRINCIPAL

La puerta de esta cámara está cerrada con una cerradura de buena calidad. Un personaje que tenga éxito en cinco pruebas de Latrocínio CD 30 para Forzar una cerradura abre la puerta; de forma alternativa, la llave que tiene el seugathi en el área **F20** también puede abrirla. Los héroes pueden Abrir por la fuerza la robusta puerta con una prueba de Atletismo CD 30 con éxito.

Las estanterías que cubren las altas paredes de esta cámara están repletas de botellas de cristal que emiten humo, cúmulos de limo y libros. En la zona sur se exhiben los restos disecados de varias criaturas, clavados en la pared como especímenes raros e inusuales. La cabeza de un morlock, que de alguna manera se mantiene con vida por algún medio mecánico con tubos y cables conectados a su cuerpo, grita una nota ronca constante.

El techo de esta sala tiene 25 pies (7,5 m) de altura y sus estanterías llegan hasta el techo.

## TRASFONDO DE JAFAKI

Belcorra vio por primera vez a Jafaki y a otros seugathi escabulléndose por las Tierras Oscuras mientras construía las bóvedas de la Abominación. Expresaron su deseo de servirla y de avanzar en sus propios experimentos. Belcorra sabía que los seugathi podían mejorar sus fuerzas, además de expandirlas. Les encargó que le construyeran un soldado perfecto y luego que formaran ejércitos de ellos para conquistar Absalom. Sabiendo que la perfección tenía un precio muy alto, Belcorra canalizó todos los recursos que pudo hacia los seugathi. Los seugathi no se dedicaron a una sola vía de investigación, sino a muchas, incluyendo el modelado de carne,



la cría de monstruos e incluso se aventuraron a los constructos mágicos. A Belcorra no le importaba esta amplia experimentación, ya que casi toda ella le proporcionaba monstruos útiles para su creciente ejército. Transmitió las innovaciones de los seugathi a otros alquimistas y magos que podían reproducir su trabajo.

Cuando la Guardia de la Rosa derrotó a Belcorra, los seugathi siguieron persiguiendo su objetivo. Su primer obstáculo fue un diablo óseo llamado Tarkannah. Tarkannah consideraba que el deber permanente con Belcorra (a quien el diablo óseo seguía siendo leal incluso después de su muerte) significaba que una mano más firme se encargara de la supervisión de los seugathi. Tarkannah trató de restringir y dirigir las extensas investigaciones de los seugathi. En lugar de cumplir con estas inoportunas exigencias, los seugathi se rebelaron; Jafaki emboscó y mató a Tarkannah y se hizo con el control del nivel de los laboratorios.

Este asalto inició una breve guerra entre los diablos y los seugathi. Durante meses, los dos bandos lucharon, pero Urevian pronto descubrió que en realidad los seugathi no estaban interesados en ampliar sus posesiones, sólo en defender el territorio que tenían. Los dos bandos establecieron una incómoda tregua en sus respectivos niveles de las bóvedas. Estos frentes no son absolutos; Urevian se complace en permitir el paso de posibles «materias primas» a través de la prisión y las criaturas desechadas de los seugathi a menudo se abren paso entre las fuerzas de los diablos, que aumentan gradualmente.

A Jafaki no le importa el ejército que crece en el nivel inferior. Los seugathi no se preocupan por los espías diablillos y zebubs que pasan ocasionalmente por los laboratorios, pero Jafaki y sus colegas pueden hacer que el paso de un gran ejército sea costoso o incluso imposible. Jafaki planea permitir el paso libre sólo a cambio de concesiones adicionales para reforzar sus experimentos en curso, aunque lo más probable es que Urevian se oponga al coste.

La investigación de Jafaki parece haber ido a la deriva a lo largo de los años a través de diversas ciencias aborrecibles: la cría selectiva, el modelado de carne, la reanimación de los muertos o incluso la creación de gólems. Sin embargo, siguen tan centrados en su objetivo de crear el soldado perfecto como cuando hablaron con Belcorra hace ya siglos.

Esa palabra ha motivado a Jafaki durante siglos. ¿Buenos soldados? Los han creado, y todos ellos han muerto, por docenas o cientos, en la arena. ¿Grandes soldados? Algunas de las mejores obras de Jafaki han sido casi imparables. Pero «casi» no es «perfecto». Jafaki buscará la perfección durante todo el tiempo que sea necesario.

## ENCUENTRO CON JAFAKI

## SEVERO 6

Jafaki realiza sus mejores trabajos en la cámara **F20**, continuando con el propósito que alimenta su existencia: la ingeniería científica de los monstruos más poderosos. Puede encontrarse en otros niveles de los Laboratorios, conforme sea necesario, para evaluar los éxitos potenciales. Incluso se esfuerza por sacar lo mejor de sus fracasos, como por ejemplo criando al behemoth shanrigol en el área **F26**. No es probable que Jafaki se aventure a salir como respuesta directa a la presencia de los héroes; considera que los héroes son poco



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: ...

Capítulo 5: ...

Capítulo 6: ...

Capítulo 7: ...

Capítulo 8: ...

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada furiosa

Nhim...ah

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

más que molestias y confía en que otros se ocupen de ellos. Cuando los héroes aparecen aquí, Jafaki finalmente se da cuenta de que podría haberlos subestimado.

**Criaturas:** Jafaki envía a la draña para que responda a cualquier llamada a la puerta, ya que otros seugathi se acercan en ocasiones en busca del consejo de Jafaki. Los héroes podrían aprovechar esta costumbre para tomar por sorpresa al absorto investigador.

Si los héroes intentan Abrir la puerta por la fuerza o Forzar una cerradura, Jafaki se percata de que son intrusos y se prepara para una pelea. La draña se encarama al techo. Jafaki envenena su estoque y lanza *levitar* para mantenerse alejado del alcance del cuerpo a cuerpo. Ambos utilizan sus conjuros con tanta frecuencia como les es posible; la draña utiliza la *bola de fuego* y *flecha ácida* para infligir daño directo, mientras que Jafaki prefiere los conjuros que desorientan a los oponentes y los vuelven unos contra otros, como *confusión*. Esperan a distinguir cuál de los héroes es el más duro y luego capturan a ese héroe para experimentar. Si el daño directo resulta más útil, Jafaki lanza sus bombas alquímicas para atrapar a tantos objetivos como pueda.

Ambos enemigos luchan a muerte: la draña por lealtad a Jafaki y Jafaki porque no puede abandonar el trabajo de su vida.

## JAFAKI

## CRÍATURA 8

ÚNICO CM GRANDE ABERRACIÓN SEUGATHI

Seugathi modelador de carne (página 246)

**Percepción** +18; sentido de la vibración 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, común, infracomún; telepatía 100 pies (30 m)

**Habilidades** Acrobacias +18, Artesanía +18, Diplomacia +15, Intimidación +17, Medicina +16, Naturaleza +16, Ocultismo +18, Sigilo +18

**Fue** +3, **Des** +6, **Con** +4, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +3

**Objetos** estoque de golpe +1, herramientas de alquimista ampliadas, llaves de las zonas **E11** y **F7**, varita de apacible descanso, varita de proyectil mágico de 2.º nivel

**Equipo infundido** Jafaki lleva este equipo infundido: 2 elixires de forma de niebla moderados, 2 dosis de veneno de wyvern (una de las cuales ya ha aplicado a su estoque), 2 elixires de vida menores, 2 frascos de ácido moderado, 2 mutágenos cognitivos moderados y 2 relámpagos embotellados moderados. Estos objetos duran 24 horas o hasta la próxima vez que Jafaki haga sus preparativos diarios.

**CA** 26; **Fort** +14, **Ref** +18, **Vol** +16; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

**PG** 100; **Inmunitades** mental, veneno; **Resistencias** contundente 10

**Aura de niebla mental** (encantamiento, mental) 20 pies (6 m). Una criatura que comience su turno en el aura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 23 o quedar confusa durante 1 asalto; si tiene éxito, esa criatura se vuelve temporalmente inmune durante 1 minuto. Jafaki puede suprimir o activar esta aura como una acción única con el rasgo concentrarse.

**Dirigir la confusión** **Desencadenante** Una criatura falla su salvación contra el aura de niebla mental de Jafaki; **Efecto** Jafaki determina a quién ataca la criatura confusa durante ese asalto, en lugar de que el objetivo sea determinado al azar por el DJ. Si el objetivo elegido es un aliado de la criatura confusa, la criatura puede hacer inmediatamente una salvación de Voluntad CD 21; si tiene éxito, su objetivo se determina aleatoriamente como de costumbre, y si tiene éxito crítico, el objetivo deja de estar confuso.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** mordisco +18 (ágil, sutil), **Daño** 2d6+5 perforante más veneno de seugathi

**Cuerpo a cuerpo** estoque +19 (alcance 10 pies [3 m], desarmar, sutil, letal 1d8), **Daño** 2d6+5 perforante más veneno de wyvern

**A distancia** frasco de ácido +19 (bomba, incremento de alcance 20 pies [6 m], salpicadura), **Daño** 5 ácido más 2d6+2 persistente por ácido y 6 por salpicadura de ácido

**A distancia** relámpago embotellado +19 (bomba, incremento de alcance 20 pies [6 m], salpicadura), **Daño** 2d6+2 por electricidad más 6 por salpicadura eléctrica

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 26, ataque +18; **4.º asesino fantasmal, confusión** (x3); **3.er hipercognición, leer la mente** (x3), *levitar*; **Trucos (4.º)** atontar, detectar magia, mano del mago, proyectil telecinético

**Envenenar arma** (manipular) Jafaki aplica su veneno de seugathi innato a un arma que empuña.

**Maestría con los objetos mágicos** Jafaki puede lanzar un conjuro a partir de objetos mágicos, aunque el conjuro no esté en su lista de conjuros. Todos estos conjuros son conjuros de ocultismo y utilizan la CD de los conjuros innatos de Jafaki y su modificador de ataque.

**Consumo rápido** (floritura) Jafaki Interactúa para sacar un elixir o un mutágeno y se lo bebe.

**Veneno de seugathi** (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 24;

**Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d6 de daño por veneno y anonadado 1 (1 asalto); **Fase 2** 2d6 de daño por veneno, ensordecido y anonadado 2 (1 asalto)

## DRAÑA

## CRÍATURA 6

Bestiario, pág. 250

**Iniciativa** Percepción +13

**Misión secundaria:** el proyecto actual de Jafaki es fabricar un gólem de carne con maquinaria ocultista. Pretende montarlo utilizando la cabeza del morlock y las partes del cuerpo cuidadosamente etiquetadas y repartidas por la habitación. Un cuaderno de dibujo contiene las instrucciones de montaje y señala que la energía nigromántica ambiental de las bóvedas de la Abominación animará al gólem de carne. La clave de este experimento es la maquinaria ocultista que mantiene su cabeza con vida y que concentra esta energía ambiental. Terminar el gólem requiere los conocimientos y la experiencia de Jafaki; hacerlo supera las capacidades actuales de los héroes.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

Sin embargo, los héroes pueden desconectar la máquina para acabar con el tormento del morlock. Desconectar esta maquinaria requiere que el héroe tenga éxito en una prueba de Ocultismo CD 22. Si tiene éxito, la cabeza del morlock muere y la maquinaria no se puede volver a utilizar. En caso de fallo, o si los héroes sencillamente rompen la máquina, la cabeza del morlock muere, pero las energías invisibles acumuladas en el interior de la máquina buscan otra fuente de piel y carne cosida a la que animar como gólem de carne.

Si los héroes dejaron la estatua de carne de Belcorra intacta en el templo de la Úlcera (área F34), estas energías errantes la animan como un gólem de carne (*Bestiario*, pág. 191) en su lugar. El gólem de carne cobra vida con un impulso instintivo de encontrar y matar a quien haya arruinado la máquina. Siempre conoce la distancia y la dirección del héroe responsable e inmediatamente comienza la persecución a través de las bóvedas de la Abominación. Como el gólem está lejos, puede tardar horas en alcanzar a los héroes, a tu discreción, pero cuando lo hace, lucha hasta ser destruido.

**Desaparición de los morlocks:** Jafaki está enfrascado en sus experimentos y proyectos, pero sigue teniendo un efecto en el dungeon circundante. Cada pocos días, Jafaki llama a uno de los morlock de la taberna *la Cerveza retorcida* para que venga aquí con la promesa de ser modelado en un dreshkan. Los morlocks acuden con entusiasmo, ya que Jafaki ha creado los numerosos dreshkan que hay en las bóvedas de la Abominación, pero es una treta. En su lugar, Jafaki disecciona cuidadosamente al morlock para añadir piezas vivas adicionales a su actual proyecto de gólem. Si los héroes vienen por aquí, pero se retiran, Jafaki continúa con estos horripilantes experimentos; cuando los héroes vuelvan, debería haber más piezas de morlock fijadas a la maquinaria (y menos morlock en el área F11, si es que quedaba alguno allí). Una vez que se queda sin morlock con los que experimentar, Jafaki empieza a capturar y disecar a los miembros de Malicia sombría.

**Tesoro:** repartidas por la sala están todas las piezas de un laboratorio de alquimia ampliado, herramientas de curandero ampliadas y un material de reparaciones magnífico. Sin embargo, ninguna de las piezas necesarias está junta, por lo que se necesitan varios minutos de búsqueda para ensamblarlas todas. Además, hay un *ocular del artesano* y dos viales de antiplaga moderado en los estantes.

**Recompensa en PX:** concédeles a los héroes 80 PX, en lugar de 30 PX, por desconectar con éxito la maquinaria ocultista. Si no lo consiguen, concédeles esta cantidad si derrotan al gólem de carne en combate.

### F26. PISO DE LA ARENA

### SEVERO 6

La sangre seca de combates pasados forma una costra sobre

la arena extendida por el suelo de piedra de este estadio. Hay antorchas iluminando el suelo con una luz brillante, pero apenas llegan a la pasarela que rodea la arena en lo alto. Dos escaleras conducen a esta pasarela, pero una verja metálica bloquea cada una de ellas.

En esta arena se han librado cientos de sangrientas batallas, que han servido para entretenar a los huespedes sedientos de sangre de Belcorra y para poner a prueba a sus numerosos gladiadores. De entre estos campeones, elegía a los oficiales que dirigían sus monstruosos ejércitos.

Las verjas están controladas por una rueda y una palanca en el balcón de arriba (área E26), pero una criatura puede levantar una verja cerrada con una prueba de Atletismo CD 25 con éxito. Las puertas del este y del oeste no están cerradas.

**Criatura:** tras la muerte de cientos de monstruos y gladiadores, la arena está impregnada de la esencia de la muerte. Cuando Jafaki arrojó aquí por primera vez restos de creaciones fallidas, de la carne en descomposición surgieron espontáneamente shanrigol. Las primeras veces que esto ocurrió, Jafaki hizo que sus jinetes arrasaran los shanrigol resultantes a los calabozos (área E3) para su estudio. Con la curiosidad de saber qué tamaño podían alcanzar estas aberraciones, Jafaki reunió un gigantesco montón de carne y asignó a un seugathí la tarea de documentar la composición y el crecimiento del shanrigol resultante.

La criatura ha crecido hasta convertirse en un enorme behemoth shanrigol a partir de restos de drañas, urdefhans y otras criaturas. La monstruosidad se limita a esperar para alimentarse de restos y cadáveres. Aparte de alimentarse, la criatura permanece inactiva y es relativamente poco observadora. Sin embargo, si es atacada o si una criatura entra en el área de su sentido de la vibración, el shanrigol se anima y ataca. Lucha ferozmente, utilizando su trampa de telaraña contra los enemigos que huyen y disparando fragmentos de hueso a las criaturas que permanecen fuera de su alcance. El behemoth shanrigol lucha hasta ser destruido.

### BEHEMOTH SHANRIGOL

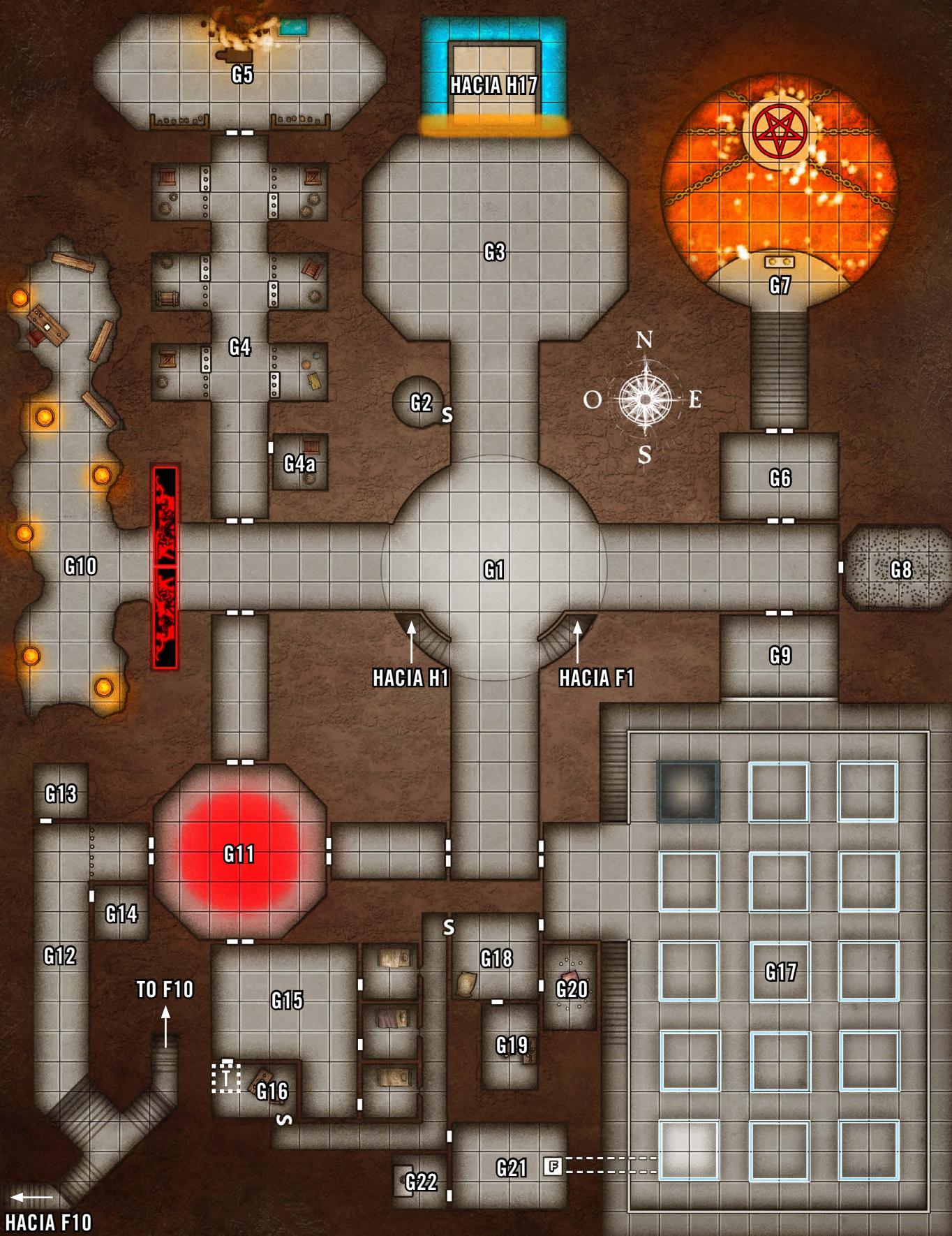
### CRÍATURA 9

Página 247

**Iniciativa** Percepción +18

**Tesoro:** unas cuantas criaturas han puesto a prueba su poderío luchando contra el shanrigol y han perdido. Sus equipos yacen dispersos sobre la arena ensangrentada del suelo: un *cuerpo de niebla*, una *honda maullante* y *piel de gul*

NIVEL 7: PRISIÓN  
1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)





## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# CAPÍTULO 7: Guardianes del alma

Hace cinco siglos, Belcorra convocó al diablo de los contratos Urevian para que dirigiera sus bóvedas de la Abominación. Siempre dispuesto a endulzar un trato, Urevian se ofreció además a entrenar a los ejércitos de Belcorra y a liderar su invasión de Absalom, a cambio de un precio. Urevian sabía que Vol Rajani, legendaria espadachina de la Guardia de la Rosa y miembro de la realeza exiliada de Nidal, vivía en Absalom. La familia Rajani tiene, por razones que ni siquiera Urevian conoce, un valor especial para ciertos sectores del Infierno. A cambio de la ayuda de Urevian, Belcorra le garantizó el alma de Rajani. Cuando la Guardia de la Rosa atacó la *Luz sombría*, llevando el alma hasta las puertas de Belcorra, Urevian estaba en el Infierno, comprometiéndose a entregar el alma de Rajani a un ser mucho más poderoso, aunque todavía no la tenía. Cuando regresó, la Guardia de la Rosa había vencido y Belcorra había muerto. La hechicera no pudo cumplir su parte del trato, atrapando a Urevian en el interminable proceso de preparar una invasión de la superficie que no le haría ganar nada. Y lo que es peor aún, no se atrevía a regresar al Infierno sin el alma de Rajani y su acuerdo le prohibía capturar el alma directamente o a través de sus agentes infernales, ya que era Belcorra quien debía entregarla. Urevian estaba atrapado.

Ahora que Belcorra ha regresado, el acuerdo de Urevian con ella puede cumplirse. Planea entrenar a sus ejércitos e invadir la superficie, empezando por Otari; sus espías le han informado de que Carman Rajani, cuya alma también puede cumplir su contrato, vive allí.

Urevian ha movilizado completamente a sus diablos para entrenar a los modelados que han llegado a su reino. Belcorra puso a varios monstruos horribles en estasis, aunque Urevian aún no sabe cómo liberarlos de forma fiable y ha hecho de ese descubrimiento su próxima prioridad.

Aunque los diablos pueden utilizar *puerta dimensional* para llegar a la superficie rápidamente, el resto de las tropas de Urevian necesitan un acceso físico, lo que le obligó a dirigirse al seugathi Jafaki para que les permitiera pasar por los laboratorios. Jafaki temía otra artimaña diabólica (una suposición razonable dadas las relaciones pasadas de los seugathi con Urevian) y aceptó con una condición: Urevian debía permitir a los seugathi «inspeccionar personalmente» todas las fuerzas infernales y realizar «actualizaciones y mejoras». Urevian sabía que esta estratagema era para que Jafaki pusiera sus tentáculos en un sinfín de sujetos de investigación y que el modelador de carne nunca daría el visto bueno a ninguna

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

tropa. Urevian está dispuesto a lavarse las manos con respecto a todo este acuerdo, pero por desgracia, tiene un contrato.

Urevian ve una oportunidad inesperada y una solución potencial en los héroes. Si los héroes se abren paso masacrando a Jafaki y a los seugathi, mejor para el diablo. Urevian ha ordenado a sus diablos que vigilen a los héroes, que maten a todos menos a uno o dos y que luego le traigan a los supervivientes para negociar. Planea convencer a los héroes restantes para que le entreguen a Carman Rajani. De lo contrario, marchará con su ejército a través del dungeon y destruirá Otari.

Los diablos de Urevian han tenido poco contacto con los niveles inferiores de las bóvedas de la Abominación, incluso en tiempos menos problemáticos. Recibe comida del nivel de la granja de abajo para alimentar a sus soldados mortales, pero no le importan lo más mínimo sus habitantes ni sus maquinaciones. Desde el regreso de Belcorra, Urevian ha visto un aumento de los drow, urdefhans y demás seres desfilando por el nivel de la prisión y ya está harto. Hace poco ha bloqueado las escaleras que llevan al nivel inferior con escombros (área G1) y

ha erigido una barrera mágica a través de la gran apertura del ascensor (área G3). Urevian sabe que su control sobre estas barreras probablemente también le da cierta ventaja con los héroes, lo que le beneficia aún más. Necesita que sean sus manos en la superficie.

## Características de la prisión

Los techos tienen 20 pies (6 m) de altura en toda la prisión, que está iluminada por una luz tenue roja procedente de llamas temblorosas o símbolos diabólicos resplandecientes. Las puertas son todas de piedra y hierro y muchas están cerradas con llave. Como efecto secundario de la omnipresente influencia diabólica, en todas las puertas titila brevemente un fuego alrededor de sus bordes cuando se abren o se cierran, lo que hace difícil colarse en el nivel de la prisión. Un héroe entrenado en Religión puede pronunciar un breve encantamiento (que no requiere ninguna acción) al abrir una puerta para evitar este efecto.

El mapa de este nivel se encuentra en la página 126.

### G1. POZO INFERIOR

La escalera de caracol termina en el suelo de piedra roja de una cámara circular. Cuatro amplios pasadizos se alejan en direcciones opuestas, tres de los cuales terminan en una puerta. En el pasadizo oeste se encuentra la más impresionante de estas puertas, de 15 pies (4,5 m) de altura y con la inscripción de un pentagrama en llamas. La escalera del suroeste desciende desde esta sala y está obstruida con escombros, rocas y tierra.

Esta sala permite acceder fácilmente a los pabellones de la prisión. La mayoría de las puertas que salen de esta sala no están cerradas con llave y se abren fácilmente, excepto dos descritas en sus respectivas ubicaciones: la puerta secreta del

Sargento instructor Barhazu



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

## SINOPSIS DEL CAPÍTULO 7

Hace mucho tiempo, Belcorra entregó el nivel de la prisión al diablo de los contratos Urevian y a sus esbirros infernales. Ahora se preparan diligentemente para invadir la superficie y el nivel está en un estado de alerta razonablemente alto. Los héroes deben abrirse paso entre muchos diablos y esbirros modelados. Podrán encontrarse algunos aliados sorprendentes, como un cazarrecompensas encarcelado y una diablillo llamada Szek que está impaciente por hacer un trato. Aquí, los héroes también pueden acabar con la malévola criatura que atormenta a Dorianna Menhemes. Cuando los héroes finalmente se encuentran con Urevian, éste les hace una oferta envuelta en una difícil elección moral.

**Pistas ambientales:** hedor a azufre, humo, llamas titilantes, puertas de celdas, silencio espeluznante, runas infernales grabadas en las superficies (Urevian ha estado espiando a Carman Rajani y, por lo tanto, tiene algo de información sobre los héroes. Puedes jugar con la atmósfera ominosa haciendo que algunos de los oponentes de los héroes los llamen por sus nombres o predigan sus tácticas generales, en particular cualquier cosa que hayan hecho o discutido alrededor de Carman).

## TESORO DEL CAPÍTULO 7

Los objetos permanentes y consumibles disponibles como tesoros en el capítulo 7 son los siguientes:

- arco largo compuesto +1 de golpe
- bolsa de contención tipo II
- brazales de armadura tipo I
- chakram tamchal +1 (página 226)
- cinta del arriero (página 220)
- diente del patíbulo
- flecha de impacto de conjuro (3.º nivel)
- flecha explosiva normal
- fuego de alquimista moderado
- gema elemental transparente
- guja flamígera forjada en el Infierno +1 de golpe (página 131)
- kukri +1 de golpe
- martillo de guerra +1 de golpe
- pergamo de mensaje onírico
- poción de aliento de dragón rojo joven
- trofeo macabro

área **G2** está oculta y cerrada con llave y las puertas con pentagrama del área **G10** están selladas mágicamente.

Las escaleras bajan hasta el área **H1**, 100 pies (30 m) más abajo. Las escaleras, actualmente intransitables, requieren al menos una semana de trabajo para quedar despejadas. Es probable que los habitantes de este nivel no les den a los héroes tanto tiempo sin hostigarlos, por lo que no pueden despejar eficazmente los escombros mientras queden diablos y otras criaturas hostiles. Urevian accede a despejar el camino para los héroes si negocian con él, como se describe en el área **G10**.

**Un ojo en el pozo:** esta sala no tiene guardias, pero el barbazu que entrena la unidad de dreshkan en el área **G3** al norte probablemente vea a cualquiera que entre en ella. Ese barbazu ordena a sus soldados atacar.

### G2. CÁMARA DEL PORTAL DEL NIVEL 7

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 25 descubre la puerta secreta de esta sala. Presionando una piedra en particular que hay sobre la puerta, ésta se gira hacia adentro, pero sólo un centímetro más o menos: lo suficiente para revelar una cerradura de combinación hecha con cilindros de metal. La combinación se perdió hace tiempo, pero un héroe puede abrir la puerta con una prueba con éxito de Atletismo CD 25 para Abrirla por la fuerza o cuatro pruebas con éxito de Latrocínio CD 25 para Forzar la cerradura. Un héroe que sea un maestro en Latrocínio reconoce que los bombines son la parte más vulnerable de la cerradura y puede abrirla con una única prueba de Latrocínio CD 20 con éxito.

El suelo de esta sala brilla bajo una fina capa de polvo. En las paredes se han tallado runas con incrustaciones de plata.

Esta sala contiene un *círculo de teletransporte* inactivo como los que hay en las bóvedas de la Abominación (área **B17**). Este *círculo de teletransporte* también debe reactivarse con el ritual *despertar portal*.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por activar este portal.

### G3. CAMPO DE ENTRENAMIENTO

**MODERADA 7**

El suelo de esta cámara, muy desgastado, atestigua su uso constante. Las paredes se inclinan hacia el techo a 20 pies (6 m) de altura. En la pared norte hay un ascensor de pozo minero, pero un muro de energía naranja brillante bloquea el pasadizo que conduce a él.

Belcorra recibía aquí a sus invitados de las Tierras Oscuras antes de conducirlos al piso superior para que se entretuvieran y tomaran un refrigerio. La opulencia de la cámara ha disminuido con el tiempo. Siglos de ejercicios militares, combates y demás abusos han dañado las paredes, que están salpicadas de sangre e icor.

Urevian pidió favores a sus contactos infernales para crear un muro de fuerza permanente y brillante que bloquea el hueco del ascensor y emite una luz tenue que baña toda la cámara. No tiene ningún control personal sobre el muro; está ligado a la esencia del contrato de Urevian. Sólo desaparece inmediatamente cuando se cumpla el contrato de Urevian con Belcorra o si es asesinado. Los detalles sobre la conclusión del trato se presentan en el área **G10**. El ascensor desciende 100 pies (30 m) hasta el área **H17**; su función se describe allí, dado que se encuentra en la posición inferior.

**Criaturas:** Jafaki no presta mucha atención a los numerosos grothluts que los diablos derrotaron y da por sentado que los diablos los mataron a todos. En realidad, las fuerzas de Urevian han entrenado a los grothluts para que luchen de su lado contra sus creadores. Como los grothluts son criaturas descerebradas, entrenarlos es un proceso excepcionalmente lento, pero los diablos han tenido tiempo de sobra.



Un barbazu está instruyendo a seis grothluts aquí. Utiliza sus brazales mágicos para animar a los grothluts a cumplir sus órdenes. El diablo es inmune a los gemidos lastimeros de los grothluts. Estas tropas atacan en cuanto detectan a los intrusos, lo que probablemente ocurre cuando los héroes llegan al área G1.

### BARBAZU

Bestiario, pág. 85

**Iniciativa** Percepción +13

**Objetos** cinta del arriero (página 220), guja

### CRÍATURA 5

La puerta de una sola celda permanece cerrada: la celda de aislamiento del oeste (área G4a). La zebub de esta sala tiene la llave; la puerta también se puede abrir si un héroe tiene éxito en tres pruebas de Latrocínio CD 20 para Forzar una cerradura o una prueba de Atletismo CD 25 para Abrirla por la fuerza.

**Criaturas:** una zebub llamada Azvalvigander es la responsable de hacer inventario de este equipo, que Urevian pretende utilizar contra Otari. La quisquillosa zebub ha revisado el inventario dos veces y lo ha vuelto a hacer para asegurarse de que no ha cometido ningún error. Cuatro dreshkan la ayudan con el trabajo duro y la defensa.

### CRÍATURA 3

Zebub mujer intendente (Bestiario 2, pág. 82)

**Iniciativa** Percepción +14

**Objetos** fragmento del colgante de Urevian (ver área G10), llave del área G4a

### DRESHKANS (4)

### CRÍATURA 4

Página 239

**Iniciativa** Percepción +11

**Tesoro:** este almacén cerrado contiene equipo valioso y destructivo almacenado para el inevitable asalto a Otari: tres *flechas de impacto de conjuro* de 3.º nivel, una *flecha explosiva normal*, 10 fuegos de alquimista moderados y tres *pociones de aliento de dragón rojo joven*.

### G5. FORJA INFERNAL

### MODERADO 7

Las paredes de esta cámara están carbonizadas. Del techo, de 20 pies (6 m) de altura, cuelgan cadenas que sostienen estantes con herramientas y lingotes de metal. Una forja ocupa un hueco en la pared norte; permanece abierta como una boca llena de dientes afilados como los de una gran bestia, con un fuego ardiente que ruge en su interior. Entre los cuernos de la bestia, un agujero en el techo recoge el humo que sale de sus fosas nasales. Un yunque descansa cerca de la fragua. La pared oeste tiene un abrevadero de agua con hollín y la puerta de doble hoja de la pared sur está flanqueada por estantes de armas.

Esta sala fue en su día una cámara de tortura, pero Urevian la reutilizó para un uso más eficiente: crear armas para su inevitable asalto a la superficie.

El pequeño pozo de ventilación se extiende hacia arriba decenas de metros antes de terminar en una gran cámara vacía en la tierra, donde el humo queda atrapado hasta que se asienta.

**Criaturas:** Urevian asignó el trabajo de la forja a una erina varón llamada Barcumbuk, un hábil herrero al que le repatea tener que fabricar armas mundanas. Se siente más orgulloso del laborioso y largo proceso de creación de armas forjadas en el Infierno, por lo que su productividad general a lo largo de los siglos ha sido relativamente modesta.

### GROTHLUTS (6)

### CRÍATURA 3

Bestiario, pág. 249

**Iniciativa** Percepción +5

### G4. CELDAS DE ALMACENAMIENTO

### BAJO 7

Estas habitaciones salen de un largo pasillo y obviamente funcionaban como celdas de prisión, pero las puertas están abiertas. Las celdas contienen pilas de barriles, cajas y aljabas llenas de flechas.

En estas antiguas celdas hay barriles de brea, cientos de flechas, jarras de aceite para linternas, mechas, acero y pedernal y suministros suficientes como para destruir un pequeño pueblo.



Los diablos entienden que los héroes deben haber derrotado a Azvaligander y a sus guardaespaldas para llegar hasta aquí y agradecen abiertamente la muerte del exigente zebub. Sin embargo, siguen atacando a los héroes. Barcumbuk lucha con sus martillos de forja flamígeros; tiene la aptitud Llamas de la furia, común a las erinias, por lo que cualquier arma que empuñe obtiene los efectos de la runa *flamígera* mientras la sostiene. El barbazu utiliza una guja mágica forjada en el Infierno (lo que hace que su daño sea considerablemente mayor que el de un barbazu típico). Los diablos luchan a muerte.

## BARCUMBUK

## CRÍATURA 8

Erinia macho (*Bestiario*, pág. 86)

**Iniciativa** Percepción +18

**Objetos** coraza, 100 pies (30 m) de cuerda de pelo de erinia, fragmento de colgante de Urevian (consulta el área **G10**), martillo de guerra de golpe +1, martillo ligero (4)

**Cuerpo a cuerpo** ➔ martillo de guerra flamígero +20 (empujón, fuego, mágico, maligno), **Daño** 2d8+6 contundente más 1d6 maligno y 1d6 por fuego

**A distancia** ➔ martillo ligero flamígero +19 (ágil, arrojadizo 20 pies [6 m], fuego, mágico, maligno), **Daño** 1d6+6 contundente más 1d6 maligno y 1d6 por fuego

## BARBAZU

## CRÍATURA 5

*Bestiario*, pág. 85

**Iniciativa** Percepción +13

**Objetos** guja flamígera forjada en el Infierno de golpe +1

**Cuerpo a cuerpo** ➔ guja flamígera forjada en el Infierno +16 (ágil, alcance 10 pies [3 m], fuego, letal 1d10, mágico, maligno, vigoroso), **Daño** 2d8+7 cortante más 2d6 maligno y 1d6 por fuego y herida infernal

**La forja infernal:** los héroes carecen de la habilidad para utilizar la maligna fragua infernal como algo más que una fragua ordinaria, pero sin duda pueden destruirla. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Artesanía o de Religión CD 22 para Recordar conocimiento recuerda que incluso una pequeña cantidad de agua bendita rociada en una forja infernal puede destruirla (en caso de éxito crítico, el héroe también recuerda que al hacerlo libera una explosión de energía). Si los héroes salpican la forja infernal con agua bendita, ésta se rompe por la mitad con un poderoso gemido. Infinge 4d6 de daño sónico y 4d6 de daño maligno (salvación de Fortaleza básica CD 23) a las criaturas que se encuentren en la sala.

**Tesoro:** los metales especiales que Barcumbuk no ha llegado a forjar están apilados cuidadosamente cerca del yunque: cinco trozos de hierro frío (10 po cada uno), dos trozos de plata (10 po cada uno) y un trozo de adamantita (500 po).

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por destruir la forja infernal.

## G6. CÁMARA DEL GUARDIA

## MODERADA 7

Esta sencilla cámara de piedra tiene dos puertas de doble hoja, una en la pared norte y otra en la pared sur. Pequeñas tallas cubren los muros este y oeste.

## CRÍATURA 8

## CRÍATURA 5

## CRÍATURA 8

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

El guardián hizo estas tallas para pasar el rato. Cada talla representa una pregunta metafísica sin sentido en Infernal, como «¿Quién eres si no eres nadie?» y «Cuando tu alma se consume, ¿te consumes a ti mismo?». A la criatura le gusta plantear este tipo de preguntas durante sus interrogatorios para hacer que las víctimas les den vueltas en busca de un significado más profundo y se sientan necias al no encontrar ninguno.

**Criatura:** un diablo de hueso llamado Iyagian vigila aquí a las órdenes de Urevian. Descontento con servir como un mero guardián, pero limitado por los términos contractuales de su servicio, Iyagian se toma su cargo de forma muy literal. Nunca advierte a las erinias de la cámara de convocación de ningún problema y nunca abandona esta sala, independientemente de lo que oiga en otro lugar, a menos que se le ataque personalmente. Si se le da la oportunidad de dialogar, Iyagian explica su papel sin reservas y les ofrece algunas de sus reflexiones sin sentido. El diablo aprovecha el tiempo de contemplación de los héroes para hacer preguntas utilizando su aptitud Inquisidor estigio. Sin embargo, Iyagian pierde rápidamente la paciencia e insiste en que los héroes deben marcharse o arriesgarse a sufrir su ira. Si comienza el combate, el diablo de hueso lucha a muerte.

## IYAGIAN

Osyluth (*Bestiario 2*, pág. 83)

**Iniciativa** Percepción +13

## CRÍATURA 9

### G7. CÁMARA DE CONVOCACIÓN

### SEVERA 7

Una escalera situada en el extremo sur de la sala conduce al norte hasta una plataforma que da a una cámara cilíndrica. Hay un altar de piedra situado en el borde de esta plataforma cubierta de velas medio derretidas. Sobre el altar, el agua gotea lentamente desde una grieta en el techo hasta la plataforma, las gotas se evaporan rápidamente con el sofocante calor. Seis pesadas cadenas suspenden un gran disco metálico sobre un estanque de magma que ilumina la cámara con un resplandor anaranjado. Sobre el disco se ve claramente un pentagrama de fuego.

Belcorra hizo que los geomantes desviaran un flujo de magma natural para que se acumulara aquí. Luego, encargó la creación del altar ritual y del círculo de convocación sobre el disco. Belcorra convocó a varios demonios en esta cámara y los puso a su servicio. El mayor de ellos fue Urevian, ya que su contrato con él le dio acceso a todos los diablos que sirven a Urevian.

El techo sobre las puertas de esta sala mide 20 pies (6 m) de altura. A medida que las escaleras descienden hacia la plataforma, el techo se mantiene a la misma altura, por lo que está a 25 pies (7,5 m) sobre la plataforma. El disco está al mismo nivel que la plataforma, pero la brecha de 15 pies (4,5 m) sobre el magma hace que sea difícil de alcanzar.

El aire de esta cámara se enfriá mágicamente hasta alcanzar sólo un calor severo (*Reglas básicas*, pág. 519),

causando 1d6 de daño por fuego cada hora. El estanque de magma de 10 pies (3 m) de profundidad presenta un peligro mayor; la inmersión en el magma causa 20d6 de daño por fuego cada asalto. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Artesanía o de Religión CD 23 se percata de que el calor del magma alimenta el círculo de convocación.

**El techo agrietado:** un personaje que tenga éxito en una prueba de Naturaleza CD 23 (o una habilidad de Saber relacionada, como Saber (minas)) reconoce que la grieta en el techo permite que el agua gotee desde el lago subterráneo justo encima (área F4). Si los héroes ensanchan esta grieta (una tarea que requiere herramientas apropiadas, la capacidad de alcanzar el techo y varias horas de picar piedra) el goteo se convierte en un hilillo y luego en una inundación. El torrente de agua llena la habitación de vapor y enfriá el magma hasta convertirlo en piedra durante unas horas. El héroe también sabe que el enfriamiento del magma destruye el círculo de convocación.

**Criaturas:** dos erinias gemelas intentan convertir el círculo de convocación en una puerta permanente al Infierno. Las hermanas, más preocupadas por la teoría de los portales extraplanarios que por su aplicación, pasan mucho tiempo discutiendo su trabajo, pero no han hecho mucho para ponerlo en práctica. Furiosas ante las interrupciones de su discurso, lo más probable es que ataquen a los intrusos. Sin embargo, si creen que un héroe comparte sus intereses (por ejemplo, si ven que un héroe convoca a una criatura en una pelea), se ofrecen a dejar el combate para discutir los pormenores del saber extraplanario. Cuando han aprendido todo lo que creen que pueden, las erinias intentan asesinar al rival eruditó.

## ERINIAS (2)

*Bestiario*, pág. 86

**Iniciativa** Percepción +18

**Objetos** arco largo compuesto de golpe +1, una de las erinias tiene un fragmento del colgante de Urevian (consulta el área G10)

## CRÍATURA 8

### G8. CÁMARA DE AISLAMIENTO

### SEVERA 7

La puerta de esta celda tiene una nota pegada sobre una pequeña rejilla corrediza a la altura de los ojos. Escrita por la diablillo Szek en común, infracomún e infernal, la nota dice: «No molestes si valoras tus extremidades».

Los muros y el suelo de esta cámara están cubiertos de pinchos cortos lo suficientemente largos como para causar molestias a cualquiera que esté de pie, sentado o apoyado en ellos.

Esta cámara, que en su día sirvió para encerrar a prisioneros especialmente testarudos o problemáticos, se ha utilizado muy poco hasta recientemente.

Esta cámara de aislamiento ya no tiene cerradura, por lo que la puerta se cierra, pero no tiene pestillo. Cualquiera que mueva la nota y deslice la rejilla hacia un lado para mirar en la celda puede ver a su ocupante gug meditando; si tiene



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El duende

Capítulo 3: La noche de los muertos  
Capítulo 4: La noche de los muertos  
Capítulo 5: La noche de los muertos  
Capítulo 6: La noche de los muertos  
Capítulo 7: La noche de los muertos  
Capítulo 8: La noche de los muertos  
Capítulo 9: La noche de los muertos  
Capítulo 10: La noche de los muertos

Nhimbaloth  
Caja de herramientas de la aventura

éxito en una prueba de Percepción CD 30 cuando la rejilla se desliza hacia un lado, lo despierta de su meditación.

**Criatura:** Belcorra envió recientemente a una gug llamada Aulr para comprobar los progresos de Urevian. La inesperada e inoportuna llegada de Aulr fue una de las intrusiones que convencieron a Urevian de bloquear finalmente el acceso a los niveles inferiores. Urevian ha aplazado la conversación con Aulr porque en realidad no quiere renovar ni revisar su trato con Belcorra. Aulr se ha cansado de hablar con los subordinados de Urevian y ha exigido tener su próxima conversación con el propio Urevian. Si los héroes molestan a la gug, ella los confunde con más esbirros y reacciona con una violencia repentina y sorprendente. Permite que los enemigos que huyan se retiren, pero por lo demás lucha a muerte.

### AULR

### CRÍATURA 10

Gug hembra (*Bestiario*, pág. 202)

**Iniciativa** Percepción +19

## G9. SALA DE OBSERVACIÓN

Esta alta cámara alcanza una altura de 30 pies (9 m). El muro sur está hecho de piedra transparente y tiene vistas a una vasta sala llena de pilares cuadrados y transparentes rodeados por una pasarela. Junto a este muro transparente se encuentra un amasijo de chatarra metálica.

Aunque es transparente desde este lado, el muro sur es opaco desde el otro. Los estrategas podían observar la cámara de estasis del sur para seleccionar las criaturas que transportarían con la *Luz sombría*. La chatarra metálica solía ser una pasarela alta, pero la gug del área G8 la destrozó en un arrebato de ira cuando Urevian envió a un barbazu para que le diera un informe resumido en lugar de reunirse personalmente con ella.

**Criatura:** una diablillo llamada Szek revolotea cerca del techo, sosteniendo un pequeño cuaderno y un lápiz de carbón. Anota observaciones sobre los distintos prisioneros con recomendaciones sobre cómo utilizarlos en la próxima invasión a Otari. Entre las notas de ejemplo se incluye: «bo-cón barbotante: su capacidad de manipular el suelo podría inutilizar o destruir los puentes, como el de la taberna que hay cerca de la desembocadura del río».

Cuando Szek detecta a los héroes, lanza *invisibilidad* e intenta hablar en lugar de luchar.

«¡Cerrad la puerta! ¡Cerrad la puerta! No quiero que me pillen hablando con vosotros: haréis que nos torturen a todos. Así que, moradores de la superficie, ¿eh? Me alegro de veros. Vais a acabar con Urevian, ¿verdad? Ese diablo despreciable. Mal asunto tenerlo aquí... sí, sí, sí. ¿Qué tal si nos dejamos en paz y fingimos que nunca nos hemos visto?».

Aunque le da exactamente igual si los héroes se van, Szek habla con ellos si se dirigen a ella. Su actitud inicial es indiferente y permanece invisible hasta que los héroes cambien su actitud a amistoso, lo que requiere que un personaje tenga éxito en una prueba de Diplomacia CD 17 para Causar impresión (ya que esa es la CD de Voluntad de Szek).

Szek está harta de hacer recados de poca monta para Urevian. Busca a alguien más flexible a quien servir y espera firmar un contrato infernal de *suerte del diablo* (página 218) con alguien. Si los héroes mejoran su actitud, no sólo les ofrece este contrato, sino que responde a las preguntas lo mejor que puede (acepten o no el contrato).



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

**Lo que sabe Szek:** Szek sabe que Urevian tiene algún tipo de acuerdo con Belcorra, pero quiere eludirlo, incluso aunque eso signifique hacer un trato para socavar los esfuerzos de Belcorra. Sugiere hablar con Urevian para averiguar algo más, pero sabe que necesitarán las cinco partes de un amuleto de pentagrama para abrir la puerta del área **G10**.

Si se le pregunta por la ubicación de las piezas, especula que los fragmentos podrían estar en manos del sargagón enviado a sabotear el nivel de los laboratorios (área **F5**), de Azvalgander el intendente (área **G4**), de Barcumbuk el herrero (área **G5**), de Iyagian el guardia (área **G6**; no tiene ninguno), de los forjadores de puertas (área **G7**) o del extraño Hombre abigarrado que Szek ve en ocasiones, pero que la aterroriza (se refiere a Ysondkhelir en el área **G18**).

Szek sabe que Urevian se cansó de los visitantes de los niveles inferiores y bloqueó ambas rutas: una con magia y la otra simplemente llenándola de escombros. Está seguro de que podría abrir cualquiera de las dos con facilidad.

Si se le pregunta por los niveles superiores, Szek admite alegremente haber participado en una «gran pelea» entre Urevian y «los gusanos monstruos» hace mucho tiempo. Encerró a un poderoso mago en su habitación con sólo unos cuantos pitones y todavía se enorgullece del acto. El mago (Chafkhem, en el área **E17**) estaría encantado de descubrir que fue Szek quien lo encerró.

En cuanto a la distribución del nivel de la prisión, la información que tiene Szek es limitada. Sólo conoce las áreas de la **G1** a la **G16**, aunque sabe que hay un espíritu verde enfadado en el área **G17**. Tiene una idea aproximada de las fuerzas de cada habitación, pero no conoce las trampas de las áreas **G11** y **G16**; de hecho, cree que el área **G16** está embrujada.

## SZEK

Diablillo hembra (*Bestiario*, pág. 84)

**Iniciativa** Percepción +7

## CRÍATURA 1

### G10. EL DOMINIO DE UREVIAN

Las enormes puertas de esta sala están selladas mágicamente y blasonadas con un enorme y brillante pentagrama. El centro del pentagrama tiene una hendidura circular del tamaño de una mano humana con cinco hendiduras más profundas. Los héroes pueden discernir que algún dispositivo, como un amuleto, encaja en la hendidura.

El colgante de Urevian abre la puerta, pero en estos momentos está dividido en cinco fragmentos repartidos entre sus lugartenientes. Un diablo que lance *puerta dimensional* mientras toca la puerta con incluso uno solo de los fragmentos puede teletransportarse al otro lado. Para abrir la puerta, otras criaturas deben volver a reunir los cinco fragmentos e introducir el colgante en la hendidura. Después de hacerlo, la puerta queda abierta para siempre; Urevian puede realizar un ritual de un año de duración para volver a crear la puerta y el colgante, pero no es probable que lo haga.

Urevian no se ha dado cuenta, pero un usuario inteligente puede abrir la puerta con sólo cuatro fragmentos del

## SEVERA 7

colgante, tocando la puerta con ellos y teniendo éxito en una prueba de Religión CD 25 para imitar las energías impías del fragmento que falta. Una criatura que falle esta prueba sufre 4d12 de daño por fuego y queda anonadada 1 durante 1 hora (8d12 de daño por fuego y anonadada 3 durante 1 hora en caso de fallo crítico). Las cinco piezas se encuentran en las áreas **F5**, **G4**, **G5**, **G7** y **G18**.

Una gran cámara de piedra natural se extiende de norte a sur con una enorme puerta de doble hoja de piedra como única salida. Unos braseros encendidos proyectan extrañas sombras en las paredes y bañan la sala con una luz siniestra. Una alcoba al norte contiene estanterías y un robusto escritorio, repletos de pergaminos enrollados meticulosamente y pilas de papiros.

Urevian hizo de esta habitación su hogar, aislada del resto del dungeon para poder trabajar en paz. Él mismo diseñó la puerta, pero tuvo que fabricar un colgante mágico para que Belcorra pudiera sortearla. Poco antes de la muerte de Belcorra, Urevian hizo que la diablillo Szek le robara el colgante. Urevian lo rompió en cinco piezas y le dio una a cada uno de sus lugartenientes. Sus diablos de confianza pueden ir y venir a su antojo, pero incluso ellos saben que no deben molestar a Urevian salvo para asuntos oficiales.

El escritorio contiene informes, inventarios y mapas que describen el mundo de la superficie, la *Luz sombría* y las Tierras Oscuras circundantes. De especial interés para los héroes son los mapas completos de los niveles quinto, sexto y séptimo de las bóvedas de la Abominación, incluyendo todas las puertas secretas de esos niveles. Los personajes también pueden encontrar copias de varios contratos infernales, cuyos originales están a salvo en las bóvedas del Infierno. Un personaje que Investigue el escritorio y tenga éxito en una prueba de Sociedad o de Saber de lo legal CD 23 se percata de que Urevian ha vigilado el linaje de Vol Rajani durante generaciones.

**Criaturas:** el fistófilos Urevian pasa la mayor parte del tiempo revisando planes de ataque basados en numerosas contingencias. Siempre tiene a dos guardaespaldas barbazu cerca para interceptar los informes de sus lugartenientes y evitar que lo molesten. Cuando los héroes abren las puertas, los barbazu se abalanzan sobre ellos, pero Urevian los detiene y saluda cálidamente a los héroes. Lee o parafrasea lo siguiente.

Un diablo robusto y apuesto se adelanta, mientras los largos rollos de pergamo que cuelgan de sus cuernos se enrollan y luego se vuelven a desenrollar. «¡Amigos, amigos! Bajad las armas. Me alegro de veros, de verdad». El diablo se vuelve hacia los dos guardaespaldas diablos barbados, con las gujas en alto: «Vosotros dos, retiraos. Dudo que sean tan arrogantes como para enfrentarse a nosotros».

«Soy Urevian, fistófilos y agente contratado por Belcorra, pero os aseguro que no soy vuestro enemigo. ¿Queréis derrotarla?



¿Acabar con su espíritu asesino, con la amenaza que supone para la vida de los mortales, etcétera, etcétera? Entonces, es posible que podamos llegar a un acuerdo, uno que nos beneficie a ambos con un número mínimo de valiosas vidas perdidas».

Si los héroes ya se han encontrado con Szek y han llegado a un acuerdo con ella (lo que a Urevian no le importa), añade: «Ya habéis hecho un trato con Szek, así que sé que no es cuestión de si hacerlo o no, sino de a qué precio. Creedme si os digo que os ofrezco unos tratos excelentes». Para esta conversación, consulta la siguiente lista de preguntas probables y las respuestas de Urevian.

**¿Quién eres?** «Soy Urevian, un diablo de los contratos de cierto renombre, aunque está feo que lo diga yo».

**¿Qué quieres de nosotros?** «Sencillamente, sois los agentes independientes que necesito para salir de este espantoso lugar y volver a casa. Veréis, hay algo que quiero, pero que no puedo ir a buscar yo mismo, ni puedo emplear a ningún agente infernal para conseguirlo. No, debo recibir mi recompensa de manos de un enemigo mortal de Belcorra. Mis diablos carecen de valor en este sentido, al igual que mis soldados modelados».

**¿Por qué tiene que ser un enemigo mortal de Belcorra?** «Esa es la delicia de la interpretación jurídica de los contratos. No puedo ser yo, ni ninguno de mis esbirros, ni ningún aliado de Belcorra. El contrato fue escrito con la intención de que sólo Belcorra pudiera entregarme la recompensa como pago. Lo cual, por supuesto, no hará hasta que yo le haya proporcionado todo el servicio que el contrato requiere. Sin embargo, una lectura muy técnica desvela que cualquiera de sus enemigos también puede entregarla, y hasta ahora habéis demostrado de forma concluyente que os oponéis a ella».

**¿Qué es lo que quieres?** «Necesito el alma de Carman Rajani. En su cuerpo vivo, si es posible, aunque puedo arreglármelas si... perece».

**¿Qué quieres hacer con el alma de Carman?** «Debo el alma de un Rajani a alguien mucho más poderoso que yo. Sería... imprudente por mi parte abandonar el Plano Material sin ella. Carman es el último descendiente de Vol Rajani».

**¿Qué hará ese poderoso ser con el alma de Carman?** «No lo sé; mi contrato sólo estipulaba entregarla. El mero hecho de organizar el acuerdo resultó considerablemente costoso, pero puedo ganar bastante prestigio en el Infierno si logro que se cumpla».

**¿Qué hacemos si muere?** «Conozco un ritual que puede convocar su espíritu fuera del río de las Almas y devolverlo al lugar donde murió. Allí se le puede capturar. Si firmáis un acuerdo conmigo, os lo enseñaré».

**No podemos darte el alma de alguien. ¡Es perverso!** «¿Lo es? Yo digo que entregar el alma de un individuo corrupto en lugar de permitir la destrucción de todo un pueblo es un mal menor. Mucho menos derramamiento de sangre por todos lados. No quiero arrasar Otari y no quiero mataros.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La Glicera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mazada funesta

nimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

## PEDIR CONSEJO

Es posible que tus jugadores no dediquen mucho tiempo a considerar la cuestión moral de entregarle a Urevian a Carman Rajani. Pero tal vez deban debatir la cuestión con detenimiento o incluso buscar otras opiniones. Las opiniones de los PNJ de Otari están divididas sobre el asunto.

**Vandy Banderdash** cree que está mal negociar con un diablo usando el alma de otra persona. Opina que todo el mundo merece una oportunidad de redención, incluso Carman. Sin embargo, siente un especial desprecio por los ladrones, ya que nunca se recuperó del todo de la traición de su hermana que le robó hace años. No presiona a los héroes si no están de acuerdo con ella.

**Wrin Sivinxí** también se opone al trato, ya que considera que limitar la libertad de un alma es aborrecible.

**El capitán Sillalarga** libera encantado a Carman para que los héroes se lo entreguen al diablo. Considera que esta elección es una forma directa de eliminar una grave amenaza para su pueblo.

Por una vez, **Yinyasmera** está de acuerdo con el capitán de la guardia. Ha tenido tantos problemas en el pasado con Carman que también le gustaría que desapareciera, sobre todo sabiendo que con ello se salvaría la ciudad.

El alcalde **Oseph Menhemes** no se pronuncia, pero apoya cualquier decisión que tomen los héroes, especialmente si han ayudado a su hija. El alcalde cree que los héroes son capaces y dignos de confianza a la hora de tomar decisiones. Si su opinión sirve para desempatar, se inclina por mostrar piedad hacia Carman.

**Morlibint** no da una opinión directa, pero recomienda varias historias sobre cómo lidiar con los diablos (prácticamente todas ellas terminan muy mal para los mortales implicados).

Sin embargo, el contrato que tengo con Belcorra exige que mientras permanezca a su servicio, debo perseguir el dominio del mundo de la superficie y la destrucción de sus enemigos. Una vez que mi contrato termine, también lo hará mi obligación con ella. Lo único que necesito para cumplir el contrato es el alma de Carman Rajani.

**¿Cómo se ha corrompido Carman Rajani?** «Oh, ese bastardo. Su alma ya está condenada por mentir, engañar, robar, cometer actos vandálicos, destruir propiedades, provocar incendios, abusar de su poder, chantajear e incluso asesinar. Está bastante claro dónde irá en la otra vida. Simplemente nos ahorrariamos la burocracia entregándomelo directamente».

**Si entregamos a Carman, nunca tendrá una oportunidad de redención.** «¿De verdad creéis eso? Hace poco quemó una biblioteca y robó una reliquia histórica en una insensata estratagema para hacerse con un cargo político, que sólo usaría para abusar aún más de su poder y aumentar su riqueza. Si no necesitara su alma para este propósito específico, lo contrataría».

**¿Qué sacamos nosotros de este acuerdo?** «Paz para Otari. Me iré, llevándome a todos mis diablos conmigo. Y cuando me vaya, la barrera que os impide llegar al nivel inferior desaparecerá. Si queréis, puedo dirigir a mis esbirros modelados para que despejen la escalera bloqueada y daros una segunda forma de bajar. Incluso puedo negociar más acuerdos entre vosotros y mis demonios»

**¿Qué otros acuerdos?** Urevian puede concertar contratos infernales (página 218) con cualquiera de sus barbazu supervivientes (pacto de toma de sangre) o erinias (derecho de castigo). Como Urevian redacta estos acuerdos en nombre de sus diablos, las pruebas de habilidad para interpretar los contratos utilizan una CD de 33 (la CD del [Saber legal] de Urevian), en lugar de los niveles de objeto de los contratos.

**Ya hemos derrotado a tus demonios; no tienes nada con lo que invadir.** «Ah, pero puedo reclutar más después de matarlos. El inconveniente es, como mucho, temporal».

**¡Nunca llegaremos a un acuerdo contigo!** «¿Estáis seguros de eso? Pensadlo bien. Rechazar mi oferta probablemente signifique vuestra muerte». Urevian hace un gesto significativo a sus guardaespaldas barbazu.

Si los héroes aceptan la oferta de Urevian, éste utiliza su aptitud Redactar contrato para convocar un contrato que deberán firmar con sangre. Urevian redacta una oferta sincera: cuando reciba a Carman Rajani (o su alma) de manos de los héroes, abandonará el Plano Material junto con todos sus diablos que quedan en las bóvedas de la Abominación. Su partida eliminará inmediatamente la barrera del área **G3**. Antes de irse, si los héroes quieren, ordenará a los modelados que despejen la escalera que baja del área **G1**. Por lo demás, su partida no afecta a los modelados ni a otras criaturas de la prisión y deja que los héroes se ocupen de ellos. Los héroes que firman se verán obligados a entregar a Carman a Urevian mediante un ritual *geas* (*Reglas básicas*, pág. 413).

Si los héroes finalmente rechazan la oferta de Urevian, éste suspira decepcionado antes de decir: «¿Qué más cabía esperar de los mortales?». Acto seguido, ordena a sus barbazu que ataquen. Lanza *descarga flamígera* antes de entrar en el cuerpo a cuerpo con su pluma diabólica.

Convencidos de que los héroes son simples mortales que no pueden superar a los soldados diabólicos en combate, los barbazu luchan a muerte. Cuanto más herido está Urevian, más intenta convencer a los héroes de que acepten su trato. Sin embargo, Urevian sólo interrumpe el combate si los héroes aceptan sus condiciones. Si lo matan, la barrera mágica del área **G3** se desvanece, aunque las escaleras siguen bloqueadas.



## UREVIAN

ÚNICO LM MEDIANO DIABLO INFERNAL

Fistófiles macho comandante de campo (*Bestiario*, pág. 86)

**Percepción** +19; visión en la oscuridad mayor

**Idiomas** abisal, aklo, celestial, común, infernal, infracomún, necril; don de lenguas, telepatía 100 pies (30 m).

**Habilidades** Acrobacias +17, Diplomacia +19, Engaño +21, Intimidación +19, Latrocínio +18, Religión +19, Saber de lo legal +23, Sociedad +19

**Fue** +3, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +6, **Sab** +4, **Car** +6

**CA** 28; **Fort** +18, **Ref** +17, **Vol** +22; +1 por estatus a todas las salvaciones contra la magia

**PG** 135; **Inmunidad** fuego, custodiar contrato; **Resistencias** físico 10 (excepto plata), veneno 10; **Debilidades** bien 10

**Declaración de distracción** Urevian tiene preparadas unas cuantas palabras astutas para distraer a los enemigos. Siempre utiliza el Engaño para determinar su iniciativa.

**Custodiar contrato** Cualquier contrato firmado que tenga Urevian (incluidos los que lleve en sus cuernos) es inmune al daño de criaturas que no sean Urevian. Además, Urevian es inmune a los efectos mentales que le harían alterar, anular o destruir un contrato.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ pluma diabólica +21 (ágil, alcance 10 pies [3 m], letal 1d12, mágico, maligno, sutil), **Daño** 2d6+9 perforante más 1d6 maligno y herida infernal

**Cuerpo a cuerpo** ♦ cuerno +20 (mágico), **Daño** 3d10+9 perforante y herida infernal

**Conjuros divinos innatos** CD 30; **6.** *escudriñamiento* (a voluntad, consulta derecho de inspección); **5.** *descarga flamígera, localizar* (a voluntad), *muro de fuerza, puerta dimensional, recado* (x3), *sonda mental*; **4.** *puerta dimensional* (a voluntad), *sanctasancrórum privado, silencio*; **3.** *cautivar, leer la mente* (a voluntad); **Trucos (5.)** detectar magia; **Constante (5.)** don de lenguas

**Rituales** CD 30; *embaucamiento, llamar espíritu, pacto infernal*

**Redactar contrato** ♦♦♦ (conjuración, divino, manipular) Urevian fabrica un contrato infernal para un único mortal vivo. Este contrato puede conceder una amplia gama de habilidades y efectos, similares al poder de un conjuro deseado, pero cumplido al pie de la letra por Urevian. Para recibir cualquiera de esos beneficios, el mortal debe firmar voluntariamente el contrato con su verdadero nombre. En ese momento, el alma del mortal queda ligada a Urevian y al Infierno.

Mientras el contrato esté en vigor, no puede devolver al mortal a la vida, salvo mediante deseo o una magia similar. Si el mortal es devuelto a la vida por esos medios, Urevian sabe qué mortal volvió a la vida y puede localizar a la criatura o criaturas que devolvieron al mortal a la vida durante 1 año, obteniendo los efectos de un conjuro *localizar* con alcance ilimitado. Evitar los términos de un contrato infernal es difícil y, a menudo, peligroso.

**Herida infernal** (divino, nigromancia) Los golpes de Urevian también infielen 2d6 de daño persistente por sangrado que resiste los intentos de curación. La prueba plana para detener el

## CRÍATURA 9

sangrado tiene una CD de 20. La CD se reduce a 15 sólo si la criatura que sangra o un aliado ayuda con éxito a la recuperación.

La CD de Primeros auxilios para una criatura que sufra una herida infernal se incrementa en 5. Un lanzador de conjuros o un objeto que utilice magia curativa sobre una criatura que sufra una herida infernal debe tener éxito en una prueba de contrarrestar CD 28 o la magia falla al curar a la criatura.

**Derecho de inspección** Urevian puede lanzar su conjuro innato *escudriñamiento* a voluntad, pero sólo para dirigirse a una criatura con la que tenga un contrato, a una criatura específica nombrada en un contrato que lleve encima o a un descendiente de cualquiera de esas criaturas. El resultado de la tirada de salvación del objetivo es un grado peor que el resultado que obtenga.

## BARBAZUS (2)

*Bestiario*, pág. 85

**Iniciativa** Percepción +13

**Objetos** guja forjada en el infierno

**Cuerpo a cuerpo** ♦ guja forjada en el infierno +15 (ágil, alcance 10 pies [3 m], letal 1d10, mágico, maligno, vigoroso), **Daño** 1d8+7 cortante más 2d6 maligno y herida infernal

## CRÍATURA 5

### RECUPERAR A CARMAN

La facilidad con la que los héroes puedan recuperar a Carman depende de su destino en el capítulo 5. Si lo han liberado, es probable que los héroes lo encuentren todavía melancólico en el refugio del Contrabandista, ya que aún no ha reunido valor suficiente como para partir. Seguramente no se irá con los héroes de buena gana si les explican lo que quieren de él, pero los héroes podrían engañarlo. Si Carman sabe lo que le espera, hace todo lo posible por huir de la zona y es probable que los héroes tengan que colaborar con Urevian para escudriñar su nueva ubicación (por lo que el diablo de los contratos seguramente les hace pagar, de una forma u otra).

Si Carman está en la cárcel, los héroes pueden simplemente sacarlo de la custodia. A Sillalarga no le importa entregarlo a los héroes, dado que fueron ellos quienes lo capturaron en primer lugar. Si son sinceros sobre el motivo por el que quieren a Carman, Sillalarga está sorprendentemente de acuerdo en entregar al canalla al diablo (consulta la barra lateral de la página 136).

Si Carman está muerto, los héroes deben ir al lugar de su muerte para atrapar su espíritu. Urevian les explica a los héroes que deben realizar el ritual *llamar espíritu* (que él puede enseñarles) mientras sostienen una piedra preciosa especialmente preparada (que también les proporciona). Los héroes son responsables de realizar el ritual y pagar su coste. Si llaman al espíritu de Carman, éste se mete automáticamente en la piedra preciosa.

**Entrega:** si los héroes entregan a Carman Rajani a Urevian con vida o le dan una gema de alma que contenga el alma de Carman, Urevian agita una mano en dirección a su escritorio. Todo el contenido se empaqueta mágicamente en cajas cada vez más pequeñas, hasta llegar a una sola maleta que uno de los barbazos recoge. El otro barbazu coge a Carman (o la gema)

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

con firmeza y ambos barbazos desaparecen. «Ha sido un placer hacer negocios con vosotros», dice Urevian, «volveré a buscaros, quizás dentro de unos años o décadas. Y si durante ese tiempo habéis muerto... bueno, puedo venir a buscaros de todos modos. Sois deliciosamente útiles. Estaremos en contacto».

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 120 PX si hacen un trato con Urevian y consiguen que el diablo se vaya.

## G11. NEXO

BAJO 7

Esta cámara forma una gran pirámide octogonal y tiene cuatro salidas en paredes opuestas. Una luz brillante, de color rojo sangre, brilla desde la parte superior de la pirámide creando un círculo perfecto en el suelo.

**Peligro:** Urevian construyó aquí una trampa mágica para capturar a los invasores y convocar refuerzos.

## TRAMPA DE LUZ PARALIZANTE

PELIGRO 8

**COMPLEJO** **MÁGICO** **TRAMPA**

**Sigilo** CD +18 (experto)

**Descripción** Cuando cualquier criatura que no sea un diablo entra en la luz, la magia entrelazada en la luz mantiene a la criatura en su lugar y hace sonar una alarma.

**Inutilizar** Latrocínio CD 26 (experto) para distorsionar o difuminar la luz, manteniendo el cono de luz intacto, pero impidiendo que la trampa se active, o *dispar magia* (4.º nivel; contrarrestar CD 26) para disipar la luz, dejando la habitación a oscuras.

**Campo de estasis** (encantamiento, incapacitación, mental, ocultismo) **Desencadenante** Una criatura que no sea un diablo se mueve por la luz; **Efecto** La luz se expande hasta llenar la habitación y cada criatura que no sea un diablo dentro de la habitación debe hacer una salvación de Voluntad CD 26. Suena un timbre agudo en el cuartel (área G15), audible también en esta sala. La trampa tira entonces para determinar la iniciativa.

**Éxito crítico** El objetivo no se ve afectado.

**Éxito** El objetivo queda aturdido 2.

**Fallo** El objetivo queda paralizado durante 1 asalto.

**Fallo crítico** El objetivo queda aturdido 2 durante 1d4 asaltos y paralizado durante 1 asalto.

**Rutina (1 acción)** Todas las criaturas aturdidas y paralizadas en la sala sufren 1d10 de daño mental (salvación básica de Voluntad CD 26). Las criaturas que fallan también quedan paralizadas durante 1 asalto, pero pueden usar una reacción para luchar mentalmente contra esta estasis; las criaturas que lo hacen sufren 5d10 de daño mental, pero dejan de estar paralizadas.

**Rearme** La magia de la estasis en la luz se acumula en el transcurso de una hora, tras la cual la trampa puede volver a activarse.

**Refuerzos:** cuando suena la alarma en el área G15, la mitad de los enemigos del cuartel (un mulventok y un dreshkan) se dirigen hacia aquí inmediatamente. Si no vuelven en 3 asaltos, los otros dos modelados del área G15 sospechan que algo debe ir mal y también vienen a prestar ayuda.

## G12. PASEO DE LA ARENA

BAJA 7

Un largo pasillo, que se extiende de norte a sur, termina en una escalera en el extremo sur que se ramifica a izquierda y derecha. Las paredes norte y este tienen (cada una) una puerta con pequeñas ventanas correderas. En el extremo noreste hay una verja levadiza levantada con puntas de metal cubiertas de sangre seca.

No todos los combatientes de la arena de Belcorra participaban voluntariamente. Los prisioneros destinados a los juegos de gladiadores eran retenidos aquí brevemente antes de ser enviados arriba para sucumbir a su destino. Unas ventanas correderas permiten a los héroes asomarse a las celdas.

Las escaleras conducen al área F10.

**Criaturas:** dos fuegos fatuos patrullan este pasillo, matando a cualquier criatura hostil con la que se encuentren. Aparecieron espontáneamente en las bóvedas de la Abominación hace décadas y se trasladaron a este nivel. Cuando los diablos supusieron que servían a Belcorra, los fuegos fatuos sencillamente estuvieron de acuerdo, aunque no la conocen. Urevian asignó a las criaturas la tarea de vigilar aquí. También sugirieron someter al modelado del área F10 a la maldición lenta, ya que les permite alimentarse del miedo de la criatura tan a menudo como quieran.

Los fuegos fatuos luchan tenazmente contra los intrusos para mantener su posición privilegiada. Si uno de ellos es destruido, el otro intenta huir a la zona G15 y avisar a las criaturas que hay allí.

## FUEGOS FATUOS (2)

CRIATURA 6

Bestiario, pág. 171

**Iniciativa** Percepción +16

## G13. CELDA VACÍA

Esta celda olvidada está cubierta de polvo y telarañas. Los héroes encuentran la puerta cerrada sin llave. Como los diablos nunca la revisan, esta celda es un lugar seguro, aunque estrecho, en el que descansar.

## G14. CAZARRECOMPENSAS ENCARCELADO

La mayor parte de esta celda ha recibido muy poco cuidado en las últimas décadas, pero los grilletes de la pared parecen cuidadosamente pulidos.

Los diablos han vuelto a poner en servicio esta celda recientemente. Una cazarrecompensas tiflin llamada Cynemi cuelga boca abajo, sostenida por los tobillos con los grilletes. Parece claramente debilitada por los malos tratos y el abandono.

A través de contratos infernales, Cynemi se enteró de que un diablo de los contratos llamado Urevian había ofrecido una gran recompensa por un objetivo específico. Cynemi llegó hasta allí y aceptó recuperar a Carman Rajani por una buena suma. Sin embargo, Carman demostró



ser demasiado astuto, despojó a Cynemi de su armadura mágica y la dejó abandonada en un bote agujereado en el Mar Interior.

Cuando Cynemi nadó de vuelta a la orilla, el tiempo que negoció con Urevian para atrapar a Carman se había agotado, así que una erinia la arrastró de vuelta. Desde entonces ha estado aquí, recibiendo alimento sólo de vez en cuando y casi siempre colgada de los pies. Sospecha que ha pasado meses o incluso años encarcelada. Sus grilletes se abren fácilmente, pero Cynemi no puede alcanzarlos. Si necesitas las estadísticas de Cynemi, utiliza las de un cazarrecompensas (*Guía de dirección del juego*, pág. 230), salvo porque Cynemi es neutral maligna y tiene visión en la oscuridad.

**Misión secundaria:** Cynemi requiere cuidados urgentes, ya que está al borde de la muerte por deshidratación. Un héroe debe tener éxito en una prueba de Medicina CD 23 mientras proporciona agua y comida a Cynemi para salvarla; en caso de fallo crítico, la cazarrecompensas muere. Incluso aunque se salve, se mantiene distante y desconfiada; su actitud inicial es malintencionada. Si los héroes consiguen mejorar la actitud de Cynemi hasta hacerla al menos indiferente (normalmente, un héroe debe tener éxito en una prueba de Diplomacia CD 22 para Causar impresión, aunque puedes permitir otras habilidades con esta CD para conseguir que Cynemi se abra), Cynemi comparte su historia con ellos. Hace hincapié en la urgencia con la que Urevian quiere capturar a Carman Rajani y que el diablo de los contratos está dispuesto a hacer un trato por casi cualquier cosa para conseguirlo. Independientemente de su actitud hacia los héroes, Cynemi quiere que los héroes la ayuden a liberarse y a alejarse de aquí.

Cynemi es una delincuente buscada por las autoridades de Absalom. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 23 recuerda haber visto un cartel de búsqueda suyo (los héroes de Absalom obtienen un bonificador +2 por circunstancia a esta prueba). Por supuesto, Cynemi no ofrece esta información.

Sacar a Cynemi de las bóvedas de la Abominación (tanto si los héroes la ponen bajo su custodia como si no) completa esta misión secundaria.

**Tesoro:** si los héroes entregan a Cynemi a la guarnición de Otari, ganan una recompensa de 30 po. Si cuentan con el apoyo de la guarnición de Otari, el capitán Sillalarga les da 30 po adicionales.



## G15. CUARTEL

## SEVERA 7

Este viejo bloque de la prisión se ha reconvertido en una camareta improvisada con varios catres de mala calidad metidos en las celdas y pegados a las paredes. Las tres puertas de las celdas están abiertas. Hay un baúl cerca de cada catre.

**Criaturas:** cuando no están entrenando con el barba-zu o realizando otras tareas serviles, los soldados modelados de los diablos descansan aquí. Luchan a muerte.

### MULVENTOK (2)

Página 240

**Iniciativa** Percepción +15

### DRESHKAN (2)

Página 239

**Iniciativa** Percepción +11

### CRÍATURA 7

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

## G16. OFICINA DE LA PRISIÓN

Esta vieja oficina de la prisión está llena de porquería y telarañas. Hay una única puerta que conduce hacia el norte.

Un héroe puede dar con la puerta secreta que hay en esta sala teniendo éxito en una prueba de Percepción CD 28 mientras Busca. Si los héroes limpian primero el polvo y las telarañas de esta sala, esta CD baja a 24. Unas pequeñas grietas en la pared tienen la sutil forma de un grillete y una cadena. Los espacios entre los eslabones de la cadena son botones que, si se pulsan, hacen que la puerta secreta se abra. Más allá de la puerta secreta, un estrecho pasillo tiene varios agujeros a modo de mirilla llenos de piedra transparente en un solo sentido para espionar a los prisioneros, junto con una puerta al área G21. Los personajes pueden ver claramente las puertas secretas que salen de este pasillo oculto (hacia las áreas G16 y G18).

A Ysondkhelir no le gustaba que un túnel secreto condujera directamente a sus dependencias, así que instaló una trampa para mantener alejadas a las criaturas entrometidas. Insistió a Urevian para que lo ayudara con la artimaña, así que el diablo ordenó a las erinias que hicieran correr el rumor de que la oficina de la prisión estaba embrujada. Prácticamente todas las demás criaturas del nivel de la prisión creen este rumor, especialmente los modelados que duermen fuera de la sala, lo que ha dado a Ysondkhelir la paz que quería.

**Peligro:** la trampa mágica de esta sala se activa cuando alguien entra en ella.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## TRAMPA DE SUGESTIÓN DOLOROSA

### PELIGRO 8

MÁGICO TRAMPA

Sigilo CD 26 (experto)

**Descripción** Una runa oculta en el suelo bajo la suciedad, justo al pasar el umbral, activa un fantasma ficticio.

**Inutilizar** Latrocínio CD 28 (experto) para quitar la runa sin activarla o *disipar magia* (4.º nivel; contrarrestar CD 26) para disipar la runa

**Aparición falsa** (auditivo, encantamiento, incapacitación, lingüístico, mental) **Desencadenante** Una criatura viva pasa por encima de la runa; **Efecto** Un gemido pavoroso resuena en la sala y una voz telepática gutural grita: «¡Fueral!». Este grito

infinge 6d12 de daño mental a las criaturas que se encuentren en la sala (salvación básica de Voluntad CD 26). Las criaturas que fallen esta tirada de salvación deben salir inmediatamente de la sala y no pueden volver a entrar voluntariamente en ella hasta pasado 1 minuto (1 hora en caso de fallo crítico)

**Rearme** La trampa se rearma automáticamente pasada 1 hora.



Fuego de bruja custodio

## G17. CÁMARAS DE ESTASIS

### MODERADA 7

Quince pilares transparentes se encuentran en el centro de esta sala de 30 pies (9 m) de altura. Una luz brillante ilumina el centro de cada cámara. Una pasarela sin barandilla ni pasamanos a 10 pies (3 m) del suelo rodea el borde de la sala; termina en el lado oeste en una escalera que baja.

Belcorra mantenía a las criaturas peligrosas en esta sala antes de teletransportarlas a través del rayo de la *Luz Sombría*. Cada celda mide 10 pies (3 m) cuadrados, 20 pies (6 m) de altura y está hecha de piedra transparente. Cada criatura permanece inmóvil en su propia columna, en animación suspendida fuera del flujo del tiempo. Las criaturas no han envejecido e ignoran cualquier efecto de la corriente temporal normal mientras permanezcan apresadas dentro de sus cámaras de estasis. Sin embargo, dichos efectos pueden actuar sobre los pilares, que están hechos de piedra transparente mejorada mágicamente (Dureza 18, PG 76).

Hay diez pilares ocupados. Nueve contienen criaturas vivas: un bocón barbotante (*Bestiario*, pág. 42), un chuhl (*Bestiario*, pág. 59), una draña (*Bestiario*, pág. 250), tres ghonhatinos (*Bestiario 2*, pág. 200), un gibtanus (página 236) y dos gugs (*Bestiario*, pág. 202). Uno de ellos contiene un gogitheth muerto debido a un fallo en la magia de su cámara. Si un héroe rompe el pilar que rodea a una de las criaturas, haz una prueba plana CD 3; en caso de éxito, el fallo en el efecto de estasis mata a la criatura dejándolo todo perdido.

Si falla, la criatura vuelve al tiempo normal y ataca a todo lo que tenga a la vista hasta que sea destruida (los monstruos de alto nivel, como los ghonhatinos, suponen un serio peligro incluso para los personajes de 7.º nivel).

De las cinco cámaras de estasis vacías, dos son dignas de mención. La cámara del noroeste está muy ennegrecida, como si estuviera cubierta de hollín por dentro. Tras el error con el gogitheth, Belcorra designó a una saga para que supervisara esta sala, sabiendo que su experiencia mágica resultaría inestimable para mantener las cámaras de estasis, pero no pretendía que la saga realizara este trabajo en vida. Belcorra atrapó a la saga en este pilar, la quemó hasta la muerte yató su espíritu como un fuego de bruja. Una criatura que entre en una casilla adyacente a este pilar ennegrecido recibe un breve destello telepático de Belcorra quemando viva a la saga y obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra las aptitudes y conjuros del fuego de bruja durante 1



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

minuto. Una criatura adyacente a ese pilar también puede distinguir los objetos de su interior (consulta Tesoro más abajo); el pilar debe abrirse para recuperarlos.

La segunda cámara de estasis inusual, al suroeste, se parece a las otras cámaras vacías. Sin embargo, su parte superior y su suelo son ilusiones. Una zona abierta bajo el «suelo» de la cámara conduce a un espacio de 5 pies (1,5 m) de ancho que lleva a la trampilla abierta del área **G21**. La voluta del área **G21** va y viene por aquí mientras es invisible.

**Criatura:** el fuego de bruja aún vigila esta sala. Tres asaltos después de que alguien entre, se materializa y ataca. Las criaturas que deben pasar regularmente por esta sala, como el habitante de Leng Ysondkhelir o los zebubs que le informan, lo hacen a toda prisa.

Urevian ha intentado hacer tratos con el fuego de bruja una y otra vez, pero éste simplemente no lo escucha. Sabe que las criaturas en estasis son valiosas para sus planes de invasión, así que ha pospuesto la invasión hasta que descubra cómo liberarlas de forma fiable.

### FUEGO DE BRUJA CUSTODIO

### CRÍATURA 9

Fuego de bruja (*Bestiario 2*, pág. 137)

Iniciativa Percepción +18

**Rejuvenecimiento** (divino, nigromancia) Cuando el fuego de bruja custodio es destruido y mientras cualquier criatura permanezca en estasis en esta sala, se recomponen al cabo de 1d4 días en el pilar ennegrecido por el hollín, completamente curado.

**Tesoro:** el pilar ennegrecido por el hollín aún contiene unos pocos objetos que quedaron cuando la saga murió: *brázales de armadura tipo I* y una *bolsa de contención tipo II* que contiene una docena de relojes baratos rotos.

### G18. SALA DE GUERRA

### MODERADA 7

Esta pequeña cámara cuenta con un gran mapa del Mar Interior pintado en la pared norte, aunque los países enumerados parecen estar desfasados. Un gran cojín descansa en la esquina suroeste de la sala. En la pared oeste, unos trozos de papel superpuestos crean un mapa mucho más reciente de la ciudad de Otari y sus alrededores.

Esta cámara no se usa mucho como sala de guerra y se ha reutilizado para la agenda personal de su actual habitante, como demuestran los mapas desfasados de la pared norte y el mapa de Otari, mucho más centrado y actualizado, de la pared oeste.

Los mapas de papel ocultan una puerta secreta a una sala que conecta con las áreas **G16** y **G21**. Un héroe que Busque en esta sala encuentra la puerta secreta con una prueba de Percepción CD 28 con éxito. Si los héroes quitan los papeles, esta CD baja a 24. Esta puerta secreta se abre de la misma manera que la del área **G16**. Las puertas secretas que salen del pasillo oculto (hacia las áreas **G16** y **G18**) son evidentes desde su interior.

**Criaturas:** Belcorra nombró al misterioso y eterno habitante de Leng llamado Ysondkhelir como su principal estratega. Tras la muerte de Belcorra, Ysondkhelir perdió el interés por planificar los movimientos de las tropas, aunque convenció a Urevian de que seguía haciéndolo y de que tendría los planes preparados para cuando el diablo decidiera marchar sobre la superficie. Ysondkhelir insistió en que los zebubs de Urevian siguieran explorando la superficie y le informaran, lo que ha permitido al diablo trazar el mapa excepcionalmente detallado que se encuentra aquí.

En lugar de planificar los movimientos de las tropas, Ysondkhelir busca poderosos psíquicos latentes a los que pueda atormentar y, mediante convocaciones sobrenaturales, enviarlos físicamente a la Dimensión de los Sueños para que otros habitantes de Leng puedan hacer uso de ellos. Ha tenido poco éxito en los últimos cinco siglos: no sólo es muy raro encontrar verdadero potencial psíquico, sino que es tan probable que Ysondkhelir arrastre a sus víctimas a la locura como que las envíe con éxito a sus compatriotas extraplanarios. Recientemente ha estado manipulando a la confusa rondadora Jedzeli (área **F12**). Ysondkhelir abandonó a Jedzeli como una causa perdida para cebarse con Dorianna Menhemes en su lugar y sus planes con ella están a punto de completarse.

A Ysondkhelir le gusta quedarse una mano de las criaturas que ha corrompido. Como nunca ha conocido a Dorianna en persona, robó una huella psíquica de su mano derecha y la manifestó como una enorme garra retorcida. Esta mano reptante gigante obedece lealmente a Ysondkhelir y hace todo lo posible por defenderlo.

Si los héroes se limitan a irrumpir, Ysondkhelir y la mano se defienden. La mano intenta evitar que los enemigos alcancen a Ysondkhelir, que se retira a la puerta de cualquiera de las salas adyacentes para mantenerse fuera del alcance del combate cuerpo a cuerpo. Prefiere los conjuros que debilitan a sus enemigos, como *dolor fantasmal* y *pauta hipnótica*.

Si los héroes acuden a él con información sobre Dorianna, el habitante sabe que su último complot le ha puesto en un peligro importante. Intenta calmar a los héroes y convencerlos de que liberará a Dorianna de sus garras (una mentira descarada) si uno de ellos acepta voluntariamente su rubí de Leng.

Si los héroes caen en esta treta, Ysondkhelir se traslada a otra parte del nivel de la prisión (que puedes determinar tú); continúa afligiendo a Dorianna y comienza a atormentar también al héroe que aceptó su voluntariamente rubí.

Si se mata a Ysondkhelir, éste acaba reformándose en Leng y renuncia a sus planes en el Plano Material... por ahora.

### YSONDKHELIR

### CRÍATURA 8

Habitante de Leng varón (*Bestiario 2*, pág. 159)

Percepción +17

**Objetos** fragmento del colgante de Urevian (consulta el área **G10**), *kukri +1 de golpe*, rubí de Leng por valor de 30 po

## MANO REPTANTE GIGANTE

Bestiario 2, pág. 193

Percepción +12

**Curar a Dorianna:** matar a Ysondkhelir libera a Dorianna, como se describe en la página 92. Destruir la mano reptante gigante devuelve inmediatamente la mano de Dorianna a la normalidad.

## CRÍATURA 5



## G19. COLECCIÓN DE MANOS

Un pequeño escritorio cubierto de restos de velas quemadas se encuentra contra la pared este. En la pared oeste hay clavadas manos amputadas de más de una docena de criaturas, todas muy marchitas y expuestas con la palma hacia afuera.

Ysondkhelir lleva a cabo sus investigaciones en esta sala, pero principalmente sirve como su horripilante sala de trofeos: contiene las manos de las criaturas que ha corrompido a lo largo de los años, incluida la de Jedzeli. Pasa horas examinándolas, hipnotizado por los intrincados detalles de cada mano que cuentan la historia de toda una vida.

**Tesoro:** el cajón del escritorio contiene dos pergaminos de *mensaje onírico*.

## G20. SALA DE RITUALES

Una sucia almohada de seda descansa en el centro de esta habitación, rodeada de varias velas sin encender. Varias representaciones a carboncillo dibujadas directamente en las paredes de piedra muestran a la misma adolescente. Una pequeña caja de madera con algunas velas más se encuentra en la esquina de la habitación.

Ysondkhelir lleva a cabo aquí sus rituales oníricos, utilizando su magia para invadir y retorcer los sueños de Dorianna Menhemes. Sus dibujos de ella le ayudan a concentrarse en su mente.

**Tesoro:** la caja contiene varias velas hechas de ceras raras que valen 50 po en total.

## G21. EL VACÍO SECRETO

MODERADA 7

Las paredes lisas y negras de esta cámara reflejan un inquietante vacío. Una trampilla abierta contra la pared este conduce a un estrecho sótano.

Esta cámara fue construida para que un sumo sacerdote de Nhimbaloth durmiera y meditara en su interior. Las únicas entradas están ocultas y las paredes negras de la habitación simulan el vacío del olvido que les espera a los consumidos por la Muerte vacía.

**Críatura:** Sacuishi, una sacerdotisa de Nhimbaloth, ocupa esta cámara. Sacuishi es una variante de fuego fatuo llamada vacío de conjuros que ha obtenido poderes adicionales por su devoción a la Muerte vacía. Sacuishi fue enviada desde los niveles inferiores para comprobar la prisión por el Susurro de la Dama, un paciente y silencioso servidor de Nhimbaloth (área **I61**). Mientras que la gug Aulr (que es iracunda, directa y brusca como Belcorra) no ha encontrado respuesta alguna después ser enviada



al nivel de la prisión por la hechicera, Sacuishu ha tenido más éxito en su indagación. Ha aprendido mucho sobre los habitantes de los niveles medios e incluso superiores de las bóvedas de la Abominación y descansa aquí cuando no está de excursión siendo invisible. Sacuishu no puede volver, ya que Urevian bloqueó los caminos de bajada en el área **G3**, pero cree que es cuestión de tiempo que el camino se vuelva a abrir.

Debido a sus frecuentes andanzas, puedes hacer que Sacuishu se encuentre con los héroes casi en cualquier lugar; ataca para conocer sus tácticas y habilidades, pero se retira a esta zona cuando sus Puntos de Golpe se reducen a menos de 40.

Mientras está aquí, Sacuishu flota, muy quieta, cerca del centro del techo, bañando la habitación en un pálido resplandor y disfrutando del vacío. La presencia de extraños en su habitación secreta la ofende; inmediatamente se apaga y lanza *oscuridad* antes de atacar. Si alguno de los héroes lleva a la vista el tomo *Los juncos susurrantes*, Sacuishu se horroriza por el hecho de que el libro sagrado haya caído en manos de un impío y se concentra en quien lo lleva.

Si sus Puntos de Golpe se reducen a 20 o menos, Sacuishu lanza *santuario* y se retira al área **G3**, esperando que se haya abierto; si está bloqueada, se mantiene firme allí.

## SACUISHU

ÚNICO CM PEQUEÑO ABERRACIÓN AIRE

Fuego fatuo hembra espía (Bestiario, pág. 171)

**Percepción** +21; visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, común, infernal, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +19, Engaño +17, Intimidación +17, Religión +19, Sigilo +19

**Fue -5, Des +6, Con +0, Int +3, Sab +6, Car +4**

**CA** 30; **Fort** +16, **Ref** +18, **Vol** +20

**PG** 80; **Inmortalidades** magia

**Fulgor** (aura, luz) 20 pies (6 m). Sacuishu es invisible por naturaleza, pero brilla con una luz verde enfermiza, que proyecta una luz brillante en el aura y la vuelve visible.

**Inmunidad a la magia** Sacuishu es inmune a todos los conjuros, excepto a fuego feérico, *laberinto*, *partículas rutilantes* y *proyectil mágico*.

**Velocidad** volar 50 pies (15 m)

**Cuerpo a cuerpo**  descarga +21 (electricidad, mágico), **Daño** 2d8+8 electricidad

**Conjuros divinos preparados** CD 28, ataque +20; **4.º crisis de fe**, *disipar magia, ira divina, leer augurios*; **3.º ceguera, miedo (2)**, *oscuridad pavorosa*; **2.º augurio, oscuridad, ver lo invisible, zarcillos macabros**; **1.º miedo, perdición, rayo de debilitamiento, santuario**; **Trucos (4.º)** *atontar, lanza divina, prestidigitación, sello, toque gélido*



## CRÍATURA 9

**Alimentarse de la magia**  (concentrarse) **Requisito** Una criatura que pueda lanzar conjuros está a menos de 15 pies (4,5 m) del vacío de conjuros; **Efecto** El vacío de conjuros se alimenta de la magia de la criatura. El vacío de conjuros recupera 2d8 Puntos de Golpe y el objetivo debe hacer una salvación de Voluntad CD 28. El objetivo se vuelve temporalmente inmune durante 1 hora.

**Éxito crítico** El objetivo no se ve afectado.

**Éxito** La primera vez que el objetivo lanza un conjuro antes de que comience el siguiente turno del vacío de conjuros, el conjuro se interrumpe a menos que el objetivo tenga éxito en una prueba plana CD 15.

**Fallo** Como el éxito, pero el efecto se aplica la primera vez que el objetivo lanza un conjuro en el siguiente minuto.

**Fallo crítico** Como el éxito, pero el efecto se aplica cada vez que el objetivo lanza un conjuro en el siguiente minuto. Además, el vacío de conjuros duplica los Puntos de Golpe que recupera.

**Apagarse**  (concentrarse) Sacuishu apaga su brillo, volviéndose invisible. Puede terminar este efecto con otro uso de esta acción. Si utiliza su ataque de descarga mientras es invisible, el arco eléctrico permite a cualquier observador determinar su ubicación, por lo que Sacuishu pasa a estar sólo escondida para los observadores hasta que se mueva.

## G22. COMUNICADOR MÁGICO

Un cuenco de agua sucia del pantano descansa sobre un tosco altar.

Antes, los sacerdotes utilizaban este cuenco de escrúdilamiento para comunicarse con Belcorra antes de que quedara inactivo tras su muerte. Ha recuperado una fracción de su poder ahora que ella ha regresado. La primera criatura que mire en sus aguas verá el aborrecible rostro de Belcorra devolviéndole la mirada. La criatura sufre 9d6 de daño mental (salvación básica de Voluntad CD 33). La criatura que falle su salvación también queda anonadada 1 durante 1 minuto. Tras esta aparición inicial, la imagen de Belcorra no vuelve a aparecer, pero Belcorra recuerda al héroe que la convocó en el cuenco en futuros encuentros.

**Tesoro:** junto al cuenco se encuentran los siguientes objetos: un *diente del patíbulo*, una *gema elemental transparente* y un *trofeo macabro* en forma de siete orejas empaladas en un clavo.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

## **NIVEL 8: GRANJA**

**1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)**





# CAPÍTULO 8: Jardines en decadencia

La *Luz sombría* está activa, pero aún no se ha desatado su verdadero poder. Belcorra se adentró en las profundidades de la tierra para construir los cimientos de la *Luz sombría*, siguiendo la atracción psíquica de la Bóveda Vacía, un lugar sagrado para Nhimbaloth en el corazón de un antiguo templo subterráneo. La *Luz sombría* se alimenta de las energías de la Bóveda Vacía como los cimientos y la fuente de sus poderes. En el interior de la Bóveda Vacía, Belcorra potenció cuatro lentes de fulcro que, cuando se instalan en el faro de lo alto, atraen la atención de Nhimbaloth y desatan todo el poder del artefacto. Pero las lentes de fulcro son peligrosas; invitan a la mirada indiferente de Nhimbaloth y ni siquiera Belcorra puede resistir el escrutinio de la Diosa Exterior. Por lo tanto, aunque tienen un gran poder, las lentes de fulcro son también la mayor debilidad de Belcorra.

Belcorra reutilizó las enormes cavernas naturales situadas sobre la Bóveda Vacía para sus necesidades. El octavo nivel se convirtió en una exuberante caverna llena de setas y lagos de agua dulce que rebosaban de peces subterráneos, mientras que el noveno nivel era una tierra salvaje donde depredadores y presas podían prosperar por igual. Los héroes deben descender por estos niveles para llegar a la Bóveda Vacía.

## Hijos de Belcorra

Dado que no tenía interés alguno en administrar ella misma estas vastas cavernas, Belcorra cautivó a los gnomos subterráneos que ya vivían allí, obligándolos con amenazas y favores a atender su granja subterránea. Apodó a estos leales y diminutos jardineros los Hijos de Belcorra.

Los Hijos de Belcorra nunca creyeron los rumores acerca de la muerte de Belcorra, pensaron que era una especie de truco o prueba y no vacilaron en sus obligaciones. Pero a medida que pasaban los años, cada vez más monstruos asilvestrados se abrían paso por el nivel y hacían más difícil su misión en la granja. Creyendo que Belcorra (o, tal vez, algún otro Haruvex) regresaría, los Hijos optaron por convertirse en muertos vivientes para combatir su número cada vez menor y su edad cada vez más avanzada. Se emparejaron unos a otros en las costas fangosas para resurgir como momias de pantano o emprendieron difíciles transformaciones en otros muertos vivientes más poderosos.

Con el tiempo, sus vidas eternas y la falta de dirección les pasaron factura. Muchos Hijos cayeron en un letargo o se abandonaron a la obsesión o al aislamiento. La granja que habían cuidado con esmero se infestó de

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

## ACONTECIMIENTO: ¡BELCORRA ATACA!

Las historias de miedo funcionan mejor cuando el fantasma es un adversario activo y aterrador. Cuando cualquier voluta en los capítulos 8 o 9 ve a los héroes, inmediatamente alertan a Belcorra a través de la magia de los cuencos del pantano en las bóvedas de la Abominación inferiores. Belcorra se preocupa al descubrir que los héroes han llegado tan lejos y decide acosarlos hasta que los otros habitantes del dungeon consigan vencerlos. La barra lateral de la página 148 establece en detalle cómo utilizar de forma más efectiva los ataques de Belcorra, y podrías utilizar este acontecimiento varias veces en los últimos capítulos.

**Recompensa en PX:** cada vez que los héroes sobrevivan a uno de los ataques de Belcorra, concédeles 30 PX. Aumenta esta cantidad a 80 PX si consiguen derrotarla en un enfrentamiento y la obligan a revitalizarse.

monstruos y exploradores subterráneos, como calignis, drow y urdefhans.

Ni siquiera el regreso de Belcorra como Reina Fantasma pudo devolver a todos los Hijos de Belcorra a la acción, pero muchos se dieron cuenta de lo mucho que habían fracasado en su cometido. Belcorra dio a los Hijos una nueva orden: reunir a las diversas criaturas peligrosas del nivel de la granja para que le sirvieran en su asalto a la superficie. Puso a los Hijos bajo el mando de una nueva supervisora, una naga oscura llamada Vethris, pero eligió mal; la naga es deshonesta, perezosa y está más interesada en su propia comodidad que en guiar a los gnomos subterráneos muertos vivientes en sus tareas.

Los Hijos de Belcorra no están contentos con la indolencia de la naga, pero se resisten a contradecir a su Reina fantasma. El ritmo de trabajo de los Hijos es, en el mejor de los casos, lento y no ha hecho mucho por reducir el caos en el jardín.

## Volutas

Aunque Belcorra confía en los Hijos (y en su nueva supervisora, Vethris) para poner orden en la Granja, sigue vigilando la zona. Unos pocos fuegos fatuos y volutas aterradoras (página 252) pueden comunicarse con la Bóveda Vacía. Revolotean sobre cuencos llenos de agua salobre del pantano y juncos que crecen a pesar de la oscuridad, ya que se nutren de su conexión con el pantano alimentado por la bóveda Vacía. Las volutas informan rápidamente a Belcorra de cualquier intruso inesperado, como los héroes, lo que la lleva a aparecerse, como se describe en el Acontecimiento ¡Belcorra ataca! más arriba.

## La secta de Urthagul

Un grupo de refugiados caligni llegó a los Terrenos de caza hace años, huyendo de alguna calamidad más profunda. Sus dos líderes (un lanzador de conjuros llamado Galudu y una combatiente llamada Dulac) los condujeron hasta la seguridad de una vieja cabaña en el nivel de los Terrenos de caza. Desde allí, los calignis exploraron hacia arriba, llegaron a un santuario abandonado de Nhimbaloth y, finalmente, descubrieron a un místico gug llamado Urthagul. Urthagul yacía en una cueva en la que resonaban extraños susurros psíquicos que asombraban a los calignis. Algunos de los calignis, liderados por Dulac, veneraban al gug y sus espeluznantes visiones; otros seguían siendo escépticos con respecto a los poderes de Urthagul. Esto acabó provocando un cisma: la autodenominada secta de Urthagul habita el santuario y los calignis de Galudu residen en la cabaña de abajo. Estos dos grupos no son enemigos, pero rara vez interactúan.

La secta de Urthagul se ha vuelto cada vez más aislada y entusiasta; Urthagul, por su parte, apenas se percata de su presencia y mucho menos de su adoración. Los calignis buscan huevos de chuul en el lago, los cocinan y los consumen ritualmente como parte de sus extraños ritos. Dulac y su segundo al mando, Padli, han obtenido poderes ocultistas al meditar entre los susurros de la cueva de Urthagul, lo que utilizan para mantener la secta bajo control.

Cuando Belcorra despertó, visitó el santuario de Nhimbaloth y se sorprendió al encontrar allí a los calignis. Charló con Urthagul y descubrió que el extraño comportamiento del gug no se debía únicamente a las emanaciones psíquicas de la cueva, sino también a que el gug había encontrado la *lente de fulcro carmesí* y comulgaba con el fragmento de la esencia de Nhimbaloth que había en su interior. Belcorra se dio cuenta de que la lente probablemente estaría a salvo en las garras del gug, pero no quería que acabara en manos de alguna secta entrometida de la que no tenía tiempo ni ganas de ocuparse. Encargó a sus esbirros volutas que mantuviieran a los calignis contenidos en su santuario.

A la secta le frustra separarse del objeto que veneran. Dulac está desesperado por dar con una solución, así que los héroes podrían encontrar a los calignis deseosos de hablar.

## Drow de Yldaris

El puesto avanzado drow de Yldaris se encuentra en el siguiente nivel de las bóvedas de la Abominación, pero sus silenciosos y hábiles cazadores han establecido un puesto de vigilancia en un puesto de avanzada abandonado de los Hijos de Belcorra. Los héroes podrían aliarse con los drow aquí, lo que vuelve más probable una acogida pacífica con Yldaris en el capítulo 9.

## Características de la Granja

Las vastas cavernas de este nivel y las muchas estructuras y salas que hay en ellas normalmente están a oscuras, aunque los hongos bioluminiscentes son comunes en las zonas cubiertas de vegetación. Las cavernas alcanzan los 50 pies



## SINOPSIS DEL CAPÍTULO 8

El capítulo comienza con los héroes descendiendo al nivel de la Granja desde cualquier entrada del nivel de la Prisión. Los principales habitantes, aparte de los monstruos salvajes, son gnomos muertos vivientes y caligni sectarios desconcertados, los cuales pueden proporcionar algunas pistas sobre el regreso de Belcorra. Es probable que los héroes se enfrenten a Belcorra en persona por primera vez, pero seguramente no sea la última.

**Pistas ambientales** huellas de barro, madera en descomposición, musgo brillante, niebla fétida, olor a podredumbre, salpicaduras lejanas, setas imponentes, zarcillos de moho trepadores

## TESORO DEL CAPÍTULO 8

Los objetos permanentes y consumibles disponibles como tesoros en el capítulo 8 son los siguientes:

- *arco corto compuesto +1*
- *arco largo compuesto +1*
- *ballesta de mano de repetición +1*
- *baratija de jade*
- *bastón de curación mayor*
- *brazaletes de atletismo*
- *brazales de desvío de proyectiles mayores*
- *elixir del guepardo mayor*
- *escudo de madera oscura de calidad normal*
- *espada corta +1 de golpe*
- *espada larga +1 de golpe*
- *hoja de penumbra*
- *infusión del bravo moderada*
- *jabalina de relámpago*
- *lente de fulcro carmesí* (página 220)
- *mangual de guerra +1 de golpe*
- *nudo del asesino*
- *ojos de águila*
- *piedra rúnica tronante*
- *poción curativa moderada*
- *poción de piel robliza*
- *poción de rapidez*
- *polvo de desaparición*
- *varita de bola de fuego*
- *varita de proyectil mágico (3.º nivel)*
- *veneno de estupor* (página 214)
- *veneno de mancha negra*
- *veneno letárgico*

(15 m) de altura, pero los techos de las salas talladas en la piedra son mucho más bajos. Los techos de las zonas reclamadas por la secta de Urthagul (zonas de la **H2** a la **H10**) sólo miden 10 pies (3 m) de altura. Los techos de otras zonas interiores son del tamaño de los Hijos de Belcorra y sólo miden 8 pies (2,4 m) de altura. Las puertas están compuestas por robustos tablones de madera con hongos. Están cubiertas de moho y desprenden un desagradable olor a tierra y a podrido.

El mapa del nivel de la Granja se encuentra en la página 144.

## H1. ESCALERA CUBIERTA DE VEGETACIÓN

El olor a podredumbre y a moho impregna el aire de esta escalera cerrada. En la base, una gruesa y húmeda alfombra de setas, limo y moho crece en las paredes.

En la pared occidental del pasaje hay una puerta secreta que conduce a la huella de la *Luz sombría* (área **H37**) que está cerrada mágicamente y no se puede abrir. Un héroe descubre el débil contorno de la puerta con una prueba de Percepción CD 15 con éxito. Tiene una hendidura cóncava y sólo se abre cuando se toca con una *lente de fulcro*.

## H2. SALÓN DE LOS OJOS

**MODERADA 8**

Seis alcobas se alinean en las paredes, tres al norte y tres al sur. Cada una de las cuatro alcobas más orientales contiene una gran maceta de piedra llena de agua fangosa que apesta a pantano lúgubre. Dos marcas de quemaduras en el suelo cerca de la puerta oriental rodean montones de harapos oscuros. El pomo de una espada asoma por debajo de uno de los montones de harapos.

Los cuencos están conectados mágicamente con el pantano en el nivel del Templo, muy por debajo (área **J15**). Permanecen llenos de las aguas del pantano y los fuegos fatuos pueden utilizarlas para transmitirle imágenes a Belcorra.

Las marcas de quemaduras y los harapos son los restos de dos calignis que se enfrentaron a los habitantes de esta sala.

**Criaturas:** un fuego fatuo se cierne sobre cada cuenco, aunque al principio parecen ser meras luces decorativas. Informan telepáticamente de las acciones de los héroes hasta que son atacados o hasta que los héroes intentan salir de esta cámara. En ese momento, los fuegos fatuos entran en acción y luchan hasta ser destruidos.

Belcorra debería atacar a los héroes (consulta la barra lateral de la página 148) poco después de este encuentro.

### FUEGOS FATUOS (4)

**CRÍATURA 6**

**Bestiario**, pág. 171

**Iniciativa** Percepción +16

**Tesoro:** uno de los montones de harapos contiene una *hoja de penumbra*.

## H3. SANTUARIO BRUMOSO

**BAJO 8**

Un olor inusual, como a hongo quemado, es evidente para cualquiera que se acerque a cualquiera de las puertas de esta cámara.

Una bruma de humo con un olor acre, aunque no del todo desagradable, emana de un gran caldero de cobre sobre un lecho de carbón en una tarima al este. Una rejilla de metal sobre el cuenco sostiene varios huevos marrones y morados, cada uno del tamaño de una cabeza humana, que se cocinan con el humo. Las paredes están decoradas con líneas y espirales.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

## CÓMO USAR A BELCORRA CON EFICACIA

Durante su recorrido por los niveles más bajos de las bóvedas de la Abominación, es probable que los héroes se enfrenten a Belcorra varias veces antes de adquirir finalmente las *lentes de fulcro* que necesitan para derrotarla definitivamente. Belcorra los descubre gracias a sus volutas aliadas, como se describe en la barra lateral de la página 146 y, a partir de entonces, puedes utilizarla siempre que su aparición pueda generar mayor tensión. Debería atacar al menos una vez en cada nivel del dungeon, incluso cada dos días. No debes hacer que Belcorra luche junto a otras criaturas hasta el final de la *senda de aventuras*, ya que es lo suficientemente dura por sí sola.

Las estadísticas de Belcorra se encuentran en la página 204. Cada vez que Belcorra ataca, aprende más sobre cómo luchan los héroes y adapta sus tácticas. Puede lanzar *inmunidad a los conjuros* para protegerse de los conjuros más efectivos de los héroes, *visión verdadera* para mantenerlos a la vista o *disipar magia* para contrarrestar sus defensas mágicas. Se burla de los héroes por sus fracasos y se enfurece por sus éxitos (recuerda que ha estado pendiente de ellos desde su prueba de disparo del rayo de la *Luz sombría* en el capítulo 2).

**Primer ataque:** en cuanto Belcorra descubre la presencia de los héroes, los busca, viajando a través de la huella de la *Luz sombría* (áreas H37 e I28). Lanza *calamidad fantasmal* a distancia y se retira, atravesando muros si es necesario para que los héroes no puedan seguirla.

**Segundo ataque:** Belcorra quiere que los héroes la teman, por lo que se acerca más a ellos la segunda vez y utiliza conjuros de un solo objetivo como *asesino fantasmal* y *debilidad mental* mientras exige a los héroes que se marchen de sus bóvedas de la Abominación. Una vez entregado su mensaje, se retira tras unos pocos asaltos.

**Ataques posteriores:** una vez que los héroes han recuperado una *lente de fulcro* o el *entramado de fulcro*, Belcorra considera a los héroes una amenaza real, pero su ira supera su cautela. Ataca con todas sus fuerzas, utilizando su mano fantasmal y su Mirada corruptora junto con sus conjuros. Si derrota a un héroe, se retira, confiando en que ahora la dejarán en paz.

**Aprovechar a los agentes:** Belcorra tiene varios aliados vivos dentro de las bóvedas de la Abominación, incluyendo la secta urdéhan y los Hijos de Belcorra. Podría enviar a estos grupos tras los héroes, insistiendo en que les hagan saber que están actuando bajo las órdenes de Belcorra. Afortunadamente, ninguno de los dos grupos puede reunir un gran número de efectivos a la vez, por lo que los héroes deberían ser capaces de lidiar con sus ataques.

**Matar a los aliados:** Belcorra se entera si los héroes establecen alianzas, como con los calignis o los drow. Sabe que no debe enfrentarse a líderes poderosos y atrincherados como Galudu o Quara, pero puede asesinar a algunos guardias o dirigir a los monstruos allá donde puedan hacer más daño a los aliados de los héroes. Es importante para Belcorra que dejen alguna prueba (normalmente un único superviviente herido) para que los héroes sepan que fue ella quien orquestó el ataque.

**En la huella:** Belcorra es más efectiva luchando contra los héroes que entran en la huella de la *Luz sombría* (áreas H37 e I28) debido a su aptitud Faro embrujado.

**El ataque final:** si los héroes derrotan a Belcorra poco antes de llegar a la Bóveda Vacía, ella utiliza el poder de la *lente de fulcro* ébano para acelerar su recuperación y poder enfrentarse a ellos en su santuario.

Belcorra nunca se rinde ni huye en la Bóveda Vacía. Los héroes podrían enfrentarse a ella allí sin tener todavía la capacidad de derrotarla de forma permanente. En este caso, tendrán que retirarse para recoger las *lentes de fulcro* y volver a enfrentarse a ella. Una vez que los héroes puedan centrar la mirada de Nhimbaloth en Belcorra, podrán derrotar a la hechicera definitivamente.

Belcorra construyó estas cámaras hace siglos como santuario de Nhimbaloth y como base para estudiar los extraños efectos visionarios de las cuevas de la isla (área H12). Los calignis de la secta de Urthagul utilizan ahora esta sala para rezar y meditar y para cocinar los huevos de chuul que recogen del lago. Los que se están cocinando ahora son los últimos de la reserva actual de huevos de la secta.

Una puerta secreta de la cabaña que hay en el nivel inferior está oculta entre los dibujos abstractos pintados en la pared oeste. Los calignis conocen la puerta secreta, pero son reacios a revelarla. Un héroe que Busque en esta sala encuentra la puerta y el pomo oculto para abrirla con una prueba de Percepción CD 25 con éxito. El otro lado de la puerta tiene un mecanismo de cierre obvio que no está oculto.

**Criaturas:** seis calignis meditan aquí y atacan si se les molesta. Creen que sus llamas fúnebres dan poder a Urthagul, por lo que luchan tenazmente hasta la muerte.

### CALIGNIS ACECHADORES (6)

Bestiario, pág. 54

**Iniciativa** Percepción +10

### CRÍATURA 4

#### H4. ALMACÉN

Esta cámara cuadrada está hecha un desastre y repleta de cajas abiertas, barriles, manojos de antorchas y plantas que brillan débilmente.

Esta cámara de almacenamiento es un desastre porque los calignis han arrojado aquí provisiones aleatoriamente a lo



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

largo de los años. Las plantas son juncos bioluminiscentes que conservan su brillo durante semanas después de cosecharse y proporcionan una luz tenue. La mayoría de los barriles contienen las setas secas y carnosas que les gustan a los calignis, aunque su sabor arenoso las hace prácticamente incomestibles para otras criaturas.

**Tesoro:** un héroe que Busque en esta sala descubre tres hermosas amatistas que valen 20 po cada una.

## H5. CAMARETAS DE LA SECTA

Esta lúgubre cámara contiene unos cuantos petates y una caja con varias tazas de arcilla sobre ella. También hay un escritorio contiene pilas de papel.

Los miembros de la secta de Urthagul duermen todos en los ocho petates que hay aquí. Los sacos de dormir no contienen nada de interés.

Algunos miembros de la secta están trazando un mapa de las bóvedas de la Abominación con la esperanza de encontrar un camino fácil para rodear a las volutas y llegar de nuevo a Urthagul. Su mapa está en el escritorio. Han trazado las zonas de la **H2** a la **H14** y han dibujado varias formas parecidas a langostas en el agua entre las zonas **H13** y **H14** para representar a los chul. Varias formas parecidas a pelotas enfadadas en las zonas **H2** y **H10** representan a las nuevas volutas. También han dibujado las áreas de la **I22** a la **I26** y la escalera que las conecta. La puerta secreta del área **H8** no está señalada.

## H6. CÁMARA DE PADLI

**MODERADO 8**

Esta habitación es un revoltijo de almohadas, pieles, mantas y alfombras. Hay varias jarras vacías por el suelo.

Mientras que Dulac es diligente e intensa, su segundo al mando, Padli, es un hedonista egoísta y gregario. Le gusta el vino de setas y las jarras que hay en esta habitación contienen esa bebida terrosa y embriagadora.

**Criaturas:** a pesar de su hedonismo, Padli no es menos devoto que Dulac y considera que cualquier intrusión aquí es un ataque a los fieles. Padli deja que sus compañeros se lleven la peor parte de los ataques cuerpo a cuerpo y se queda atrás para lanzar conjuros. Los calignis de aquí no tienen ningún interés en hablar o dar cuartel.

### PADLI

### CRÍATURA 9

**ÚNICO** **CM** **MEDIANO** **CALIGNI** **HUMANOIDE**

Caligni varón suboficial (*Bestiario*, pág. 53)

**Percepción** +16; visión en la oscuridad mayor

**Idiomas** caligni, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +18, Diplomacia +20, Engaño +20, Intimidación +18, Ocultismo +14, Sigilo +18

**Fue** +2, **Des** +5, **Con** +1, **Int** -1, **Sab** +1, **Car** +5

**Objetos** armadura de cuero, daga (3), llave del área **H7**, varita de proyectil mágico (3.º nivel)

#### Ceguera ante la luz

**CA** 26; **Fort** +16, **Ref** +20, **Vol** +18

**PG** 160; llama fúnebre

**Llama fúnebre** (luz) Cuando Padli muere, su cuerpo arde en un destello de llamas blancas. Todas las criaturas en una explosión de



Padli

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

20 pies (6 m) sufren 6d10 de daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 28). Su equipo no se ve afectado por las llamas y se queda en un montón en el lugar en el que murió.

**Custodia ocultista** ➔ **Desencadenante** Padli hace una tirada de salvación contra un conjuro lanzado por una criatura que pueda ver; **Efecto** Padli obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la salvación desencadenante.



Dulac

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ daga +15 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+7 perforante

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 26, ataque +18; **4.º dolor fantasmal, oscuridad, sugestión; 3.º cautivar, ceguera, paralizar; 2.º invisibilidad, niebla de oscurecimiento (a voluntad), oscuridad (a voluntad); Trucos (5.º) atontar, detectar magia, escudo, toque gélido**

**Ataque furtivo** Padli infinge 3d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

## CALIGNIS ACECHADORES (2)

CRIATURA 4

*Bestiario*, pág. 54

**Iniciativa** Percepción +10

**Tesoro:** entre las comodidades de la habitación hay una pequeña bolsa con 25 po, 10 pp y un *elixir del guepardo mayor*.

## H7. PRISIÓN

Esta sala está cerrada con llave por fuera; Padli tiene la única llave. Un héroe puede abrirla con cuatro pruebas con éxito de Latrocínio CD 25 para Forzar una cerradura o una prueba con éxito de Atletismo CD 29 para Abrirla por la fuerza.

Un único prisionero espera dentro: un guerrero urdefhan (*Bestiario* 2, pág. 284) llamado Huglu al que los calignis han capturado recientemente. Los calignis le han negado a Huglu comida y agua para sacarle información, pero el testarudo combatiente prefiere morir antes que contarles nada a sus captores. Actualmente finge estar muerto para pillar a sus secuestradores con la guardia baja, pero como su CD de Engaño es sólo 12, los héroes probablemente descubran su artimaña.

Conseguir cualquier información de Huglu es prácticamente imposible, ya que el único deseo del malvado combatiente es infiligrir tanta muerte y destrucción como pueda antes del olvido. Las pruebas de Diplomacia para mejorar la actitud hostil de Huglu no funcionan, aunque los héroes podrían sacarle información con pruebas de Engaño para Mentir o pruebas de Intimidación para Obligarle a colaborar. La CD para estas pruebas es 19, que es tanto su CD de Voluntad como su CD de Percepción.

En caso de éxito, Huglu dice su nombre, que fue capturado cerca de la puerta en el área **H9**, que sirve a un gran campeón de guerra llamado Khurfel y que su gente controla el territorio en el fondo de un abismo cercano (área **H34**). Huglu ofrece esta información entre amenazas contra los héroes y promete beberse la sangre de los héroes y de los calignis (sin embargo, en caso de éxito crítico, Huglu omite estas amenazas).

Si los héroes liberan a Huglu, éste se vuelve contra ellos en cuanto cree que puede matar a uno de ellos antes de ser abatido él mismo.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por conseguir información sobre los urdefhans de Huglu.

### H8. APOSENTOS DE DULAC

**MODERADA 8**

Esta cámara, sin apenas muebles, contiene una sola alfombra en la esquina más alejada de la habitación y un pequeño escritorio en la pared sur con una caja fuerte de hierro debajo. Un cuenco con unas gachas grises y una cuchara son los únicos objetos que hay sobre el escritorio.

Esta cámara sirve de alojamiento a una severa mujer caligni llamada Dulac, la líder de la secta de Urthagul. Se ha concedido a sí misma el título de «custodia» para demostrar su humilde sumisión a Urthagul. En su día fue una líder muy activa y vital, pero atrajo la atención de un owb, uno de los malévolos manipuladores de las comunidades calignis. El owb pasa el tiempo en la cámara secreta de esta sala, retorciendo la fe de Dulac.

El control y la confianza en sí misma de Dulac sufrieron un duro golpe cuando Belcorra situó a los owb alrededor de los dominios de los sectarios. Aislada de los extraños balbuceos de Urthagul y de sus extraños conocimientos, Dulac no está segura de qué hacer a continuación. El owb le ofrece vagas garantías, pero lo cierto es que en su interior le gusta ver cómo se desmorona la secta y no quiere que se restablezca el contacto con Urthagul.

Un héroe que Busque en esta habitación y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 25 descubre la puerta secreta en la pared este, así como el pestillo oculto del que hay que tirar y girar para abrirla. La habitación está vacía: el owb no necesita comodidades, sólo soledad.

**Criaturas:** la Custodia Dulac y el owb están teniendo una conversación. Luchan contra los intrusos, pero si los héroes indican de alguna manera que están dispuestos a hablar, Dulac cesa las hostilidades para escucharlos. Sin embargo, el owb la insta a atacar para silenciar a los héroes.

Si el owb es derrotado y los Puntos de Golpe de Dulac quedan reducidos a menos de 30, se rinde.

#### DULAC

**CRÍATURA 9**

ÚNICO N MEDIANO CALIGNI HUMANOIDE

Caligni mujer líder de la secta (*Bestiario*, pág. 53)

**Percepción** +18; visión en la oscuridad mayor

**Idiomas** caligni, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +18, Atletismo +19, Intimidación +18, Oculismo +16, Religión +18, Sigilo +18

**Fue +4, Des +3, Con +0, Int +1, Sab +3, Car +5**

**Objetos** camisote con cadena, *mangual de guerra* +1

**Ceguera ante la luz**

**CA 28, Fort +15, Ref +18, Vol +20**

**PG 155; sombras fúnebres**

**Sombras fúnebres** (frío, oscuridad) Cuando Dulac muere, su

cuerpo se destruye en una explosión de sombras heladas.

Todas las criaturas en una explosión de 20 pies (6 m) sufren

8d8 de daño por frío (salvación básica de Reflejos CD 28). El equipo y el tesoro de Dulac no se ven afectados por las sombras y quedan en un montón en el lugar en el que murió.

**Paso oportuno**  $\Rightarrow$  **Desencadenante** Una criatura deslumbrada o cegada, o una criatura con ceguera ante la luz, termina su movimiento adyacente a Dulac; **Efecto** Dulac da un Paso.

**Empujón protector**  $\Rightarrow$  **Desencadenante** Un aliado al alcance de Dulac es el objetivo de un ataque a distancia o cuerpo a cuerpo de un atacante al que ella puede ver; **Efecto** El aliado obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante y el aliado puede dar un Paso después del ataque.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo**  $\Rightarrow$  **mangual de guerra** +21 (barrido, derribo, desarmar), **Daño** 2d10+8 contundente

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 28, ataque +20; **4.º leer presagios, oscuridad, sugestión; 3.º acelerar, paralizar, toque vampírico; 2.º apetitos de gul, niebla de oscurecimiento** (a voluntad), **oscuridad** (a voluntad); **Trucos** (5.º) atontar, detectar magia, escudo, proyectil telecinético

**Ataque furtivo** Dulac infinge 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

#### OWB

**CRÍATURA 6**

*Bestiario* 3

**Iniciativa** Percepción +13

**Misión secundaria:** si los héroes hablan con Dulac, ésta les propone un trato. Si los héroes reúnen más huevos de chuul y eliminan a las volutas que hay en los límites del territorio de la secta, Dulac los convertirá en aliados formales de la secta. Como aliados, pueden descansar en el santuario cuando quieran. Además, puede concederles un paso seguro a través del territorio caligni por la cabaña. Advierte que es poco probable que los caligni defensores en el nivel inferior hablen con los héroes si Dulac no intercede por ellos.

**Tesoro:** la caja fuerte de hierro contiene una pequeña bolsa con 13 po y 50 pp, otra con 30 piezas de ónix por valor de 2 po cada una, cuatro *pociones curativas moderadas* y una *poción de piel robliza*.

**Recompensa en PX:** concédeles PX a los héroes por hablar con Dulac como si la hubieran derrotado en combate.

### H9. PUERTA APUNTALADA

Esta robusta puerta de hierro se abre hacia el norte. Solía estar atrancada desde el norte, pero después de que Huglu se colara, los calignis bloquearon el lado sur con escombros para mayor seguridad. Apartar los escombros para abrir la puerta lleva tiempo, pero no es una tarea difícil.

### H10. ESCALERA DE URTHAGUL

**SEVERA 8**

Esta larga cámara presenta unas escaleras toscamente talladas que conducen hacia arriba. Sus laterales están salpicados de reovecos, dos de los cuales contienen cuencos de piedra llenos de agua turbia.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

Los cuencos son similares y tienen la misma función que los del Salón de los Ojos (área H2).

Cuando Belcorra se enteró de que los calignis se iban a reunir con Urthagul, envió un par de volutas aterradoras para impedir el paso a los calignis. No quiere que la *lente de fulcro carmesí* caiga en manos de los calignis, ya que los considera guardianes menos fiables que los gug.

**Criaturas:** el par de volutas aterradoras ataca a cualquier criatura que no sea Belcorra o cualquier Hijo de Belcorra que intente pasar. La derrota de las volutas aterradoras desencadena el acontecimiento ¡Belcorra ataca! descrito en la barra lateral de la página 146.

## VOLUTAS ATERRADORAS (2)

Página 252

**Iniciativa** Percepción +20

## CRÍATURA 9



## H11. EMBOSCADA ENTRE LA CARROÑA

BAJA 8

Incluso antes de que los héroes entren en esta cámara, les llega el pútrido hedor a carroña y a podredumbre.

Esta gran y maloliente cueva se abre a un acantilado con una gran masa de agua turbia a unos 20 pies (6 m) de profundidad. En el borde del acantilado hay un montón de carroña apestosa en descomposición. Una corriente de agua fluye desde el norte, pasando por el montón y sobre el acantilado en una estrecha cascada.

El montón de carroña fue en su día un reptil acuático Enorme que escaló el acantilado para escapar de los chuul depredadores, pero murió aquí. Su masa putrefacta oculta a un grupo de Hijos de Belcorra que esperan debajo para obtener información sobre Urthagul y, con suerte, capturarlo. Planean seguir a Urthagul si el gug pasa por aquí (cosa que no saben que el gug nunca hace) o capturar e interrogar a los calignis (cosa que no saben que Belcorra ha impedido).

**Criaturas:** cuatro Hijos de Belcorra se esconden en el montón de carroña, que cuenta como un pantano a efecto de las aptitudes de las momias. Atacan a cualquiera que se acerque y luchan hasta ser destruidos.

## HIJOS DE BELCORRA (4)

CRÍATURA 5

POCO COMÚN LM PEQUEÑO MOMIA MUERTO VIVIENTE

Momias del pantano (Bestiario 2, pág. 202)

**Iniciativa** Sigilo +13

**Idiomas** común, gnómico, infracomún

## H12. CAVERNA DE LA ISLA

MODERADA 8

Cuatro pequeños arroyos fluyen a través de esta cámara, alimentados por un estanque oscuro cerca de la pared oeste. Los arroyos dividen la cámara en islas, cada una de ellas cubierta de líquenes, hongos y moho. Hongos bioluminiscentes y extrañas motas de luz alumbran el lugar con una iluminación espeluznante, que juega con el agua para formar extrañas formas en las paredes de la caverna, como apariciones humanoides que se deslizan por el aire. El agua que fluye por los lados de las islas resuena en las paredes de forma extraña, como si se tratara de ásperos susurros.

«Haruvex ha resucitado. No hay nada que podáis hacer», dicen los ecos superpuestos. El sonido es hipnótico y extrañamente tranquilizador.

Los antiguos sectarios utilizaban esta caverna como cámara de meditación para calmar sus emociones y despejar sus mentes, pero ahora resuena con sutiles susurros de la voluntad ajena de Nhimbaloth. Estos susurros pueden ser enloquecedores o esclarecedores, pero suelen ser totalmente ininteligibles.

El extremo noroeste de esta caverna forma una pared de roca de 10 pies (3 m) de altura que conduce a un puente natural de 30 pies (9 m) sobre el lago hasta una antigua jaula (área A13). Urthagul solía salir por aquí cada una o dos semanas para buscar comida en el lago, pero no se había molestado en hacerlo mientras los calignis le traían ofrendas.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: "Dios en la oscuridad"

Capítulo 9: La caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura



Urthagul

**Susurros molestos:** las criaturas de la caverna son inmunes a los efectos de emoción, pero pasar tiempo entre los susurros afecta a la mente. Cada minuto, las criaturas de la caverna deben hacer una salvación de Voluntad CD 24 o quedar anonadadas 1 (anonadadas 2 en caso de fallo crítico) durante 24 horas. Este estado negativo es acumulativo, hasta anonadado 4. Los susurros cuentan una verdad distinta cada vez que una criatura aquí aumenta su estado negativo anonadado, como se detalla a continuación:

**Anonadado 1:** «Las lentes. Ella conoce los secretos de las lentes. Tres están al alcance de la mano, una muy cerca. La otra perdida por Yldaris. Una retenida por los devoradores de sangre».

**Anonadado 2:** «Ella las mantiene separadas mientras trabaja en su mezquina venganza, pero sus esencias se convertirán en una».

**Anonadado 3:** «Encontrad las lentes y unid sus esencias en un anfitrión».

**Anonadado 4:** «Unid las esencias en el interior de la Haruvex y podrá caer de nuevo. Ésta es una promesa de la Muerte vacía, una promesa de muerte vacía».

La caverna afecta a las aberraciones y a los hechiceros con el linaje aberrante de forma diferente; no se les impone el estado negativo anonadado, sino que quedan fascinados mientras están en la caverna. Esta fascinación termina en cuanto salen. Si tales criaturas permanecen aquí demasiado tiempo, balbucean involuntariamente extrañas verdades que resuenan entre los susurros, que fue como Urthagul obtuvo su reputación de místico entre los calignis.

**Criaturas:** en la isla más septentrional, en medio de un nido de setas venenosas brillantes, acecha el gug Urthagul. Está sentado encorvado, ronroneando y acariciando la *lente de fulcro carmesí* con una de sus cuatro manos. Urthagul lleva décadas aquí, quizás incluso más. Aunque es una criatura formidable, su fascinación por los susurros y la *lente de fulcro carmesí* le han pasado factura. Rara vez come, y aún menos últimamente que los sectarios caligni no lo visitan. Su brillante tesoro le exige casi toda su atención.

Cuando los héroes entran, Urthagul no les dedica más que una mirada. Los héroes pueden incluso explorar o atravesar la cueva sin despertar a Urthagul; si le hablan, no responde salvo para cambiar su tesoro a la mano más alejada de cualquiera que pueda intentar cogerlo.

Si los héroes utilizan la fuerza contra Urthagul o intentan coger la *lente de fulcro carmesí*, éste ataca con una brutalidad implacable. En combate, prefiere utilizar sus mandíbulas, complementadas con los poderes de la lente. Cuando Urthagul utiliza su aptitud Garras furiosas, sólo puede realizar tres ataques en lugar de cuatro, dado que no suelta la lente. Urthagul lucha a muerte para proteger su tesoro, pero no sale de esta caverna.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## URTHAGUL

Gug macho (Bestiario, pág. 202)

**Iniciativa** Percepción +19

**Objetos** lente de *fulcro carmesí* (investido, página 220)

## CRÍATURA 10

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por recuperar la lente de *fulcro carmesí*.

## H13. JAULA AISLADA

Esta gran jaula de metal se encuentra sobre un pilar natural que se eleva 30 pies (9 m) sobre el agua. Los barrotes están rotos y doblados y hay huesos esparcidos por el suelo de la jaula.

Antes, los Hijos de Belcorra encerraban criaturas en esta jaula. Después de que Urthagul atacara y se comiera a las criaturas que había en su interior (dos veces), los gnomos subterráneos se dieron cuenta de que la jaula no merecía la pena y la abandonaron.

## H14. MUELLE DESVENCIJADO

## BAJA 8

Un muelle solitario, podrido y desvencijado, sobresale de una plataforma de roca. Parece que lleva mucho tiempo sin utilizarse y no hay ninguna embarcación amarrada a sus amarras.

Este muelle estuvo sin usarse muchos años, desde que los Hijos de Belcorra se retiraron de sus funciones. Todavía es utilizable, más allá de que de vez en cuando una tabla se derrumbe. La secta de Urthagul solía bucear en busca de huevos de chuul desde aquí, pero no lo han hecho desde que fueron sacudidos por el trauma de haber sido aislados de Urthagul.

**Criaturas:** un par de chuul cazan en esta zona, a veces trabajando juntos, otras veces compitiendo por la comida. Prefieren acercarse sigilosamente a su presa, trepando al muelle cerca de la orilla para que su presa no tenga otro lugar al que huir que al agua. Un chuul cuyos Puntos de Golpe queden reducidos a menos de 20 huye y no vuelve.

## CHUULS (2)

Bestiario, pág. 59

**Iniciativa** Percepción +15

## CRÍATURA 7

**Tesoro:** aunque los chuul no llevan nada de valor, los héroes que Buscan bajo el agua encuentran su nido oculto a unos 15 pies (4,5 m) bajo la superficie. Contiene un alijo de 6 huevos de chuul, 9 po, 42 pp y una *espada larga + 1 de golpe*.

## H15. LAGO FÉTIDO

Estas aguas son salobres y legomosas. Unas oscuras nubes de aire fétido y sucias neblinas flotan sobre la superficie. En las orillas, el agua deja un reguero de lodo brillante.

El agua del lago en su día era potable, fresca y estaba repleta de peces subterráneos criados por los Hijos de Belcorra. Tras la caída de Belcorra, los gnomos permitieron el paso e incluso acogieron a extrañas aberraciones y otros monstruos acuáticos en el lago. A pesar de la calma del lago, la visibilidad al nivel del agua es escasa; la niebla impone un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Percepción, todo lo que está más allá de 30 pies (9 m) se considera oculto, y la visibilidad termina a unos 90 pies (27 m). La visibilidad desde un punto más alto (como el acantilado del área H11, el pilar del área H13 o las cuevas del área H22) no está obstruida y ofrece una mejor visión de la caverna del lago.

Beber el agua puede ser peligroso, pero no mortal. Hay una probabilidad de 1 entre 6 de que cualquiera que beba el agua se exponga a la bruma de alcantarilla (*Guía de Dirección del juego*, pág. 119). En el lago aún viven peces: seres ciegos, feos y llenos de espinas que son venenosos para la mayoría de las criaturas. Comer estos peces (incluso cuando están bien cocinados) resulta viscoso y asqueroso y también propaga la bruma de alcantarilla. Las otras criaturas asquerosas que viven en el lago han desarrollado una tolerancia a sus aguas y peces enfermos.

**Encuentros aleatorios:** cada 15 minutos que los héroes pasen atravesando el lago, haz una prueba plana secreta CD 5. Si tienes éxito, los héroes se topan con uno de los siguientes encuentros, determinados al azar o a tu elección. Si el resultado es una criatura a la que los héroes ya se han enfrentado, trátalo como si no hubiera ningún encuentro.

d10	Encuentro
1 a 4	Un chuul, del área H14
5 a 6	Cuatro hijos de Belcorra en un esquife, del área H17
7	Un krooth (Bestiario, pág. 223)
8	Dos plagas de crías de sanguisuela (Bestiario 2, pág. 258)
9	Un dhuthorex de aguas profundas perdido, del área I39
10	El froghemoth del área H27, que sólo lucha durante 1 asalto antes de retirarse

## H16. JAULAS DE MONSTRUOS

## VARIABLE 8

Siete jaulas construidas con metal y extrañas maderas fibrosas se alinean en esta playa, cada una de ellas parcialmente sumergida en las apesotas aguas.

Los Hijos de Belcorra utilizan las jaulas para atrapar a los poderosos monstruos que viven en el lago, siguiendo órdenes recientes de Belcorra. Es un trabajo duro y con muchos contratiempos, pero los Hijos están acostumbrados a tomarse su tiempo para completar sus objetivos. Cada jaula tiene un sencillo dispositivo de cierre (una barra curva que atraviesa unos aros metálicos) que requiere tres acciones de Interactuar para abrirse o cerrarse. Una criatura no puede alcanzar el pestillo desde dentro de la jaula debido a su posición. El metal refuerza las jaulas y la madera fibrosa permite que cedan lo suficiente como para que sean especialmente difíciles de abrir. Abrir una jaula por la fuerza requiere una prueba



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

con éxito de Atletismo CD 40. Las jaulas tienen huecos lo bastante amplios como para que una criatura Mediana pueda atravesar los barrotes con una prueba de Acrobacias CD 25 con éxito. Las criaturas Pequeñas o más pequeñas no necesitan Escurrirse y pueden pasar a través de los barrotes como si fuera un terreno difícil mayor.

**Criaturas:** las tres jaulas sin marcar están vacías y abiertas. Una «c» indica una jaula con un chuul, una «k» indica una jaula con un krooth y una «e» indica una jaula con una mole esquelética que una vez fue un humanoide reptiliano Grande. Las criaturas están furiosas por su encarcelamiento y, si se liberan, atacan sin miramientos a cualquiera que esté cerca y huyen si sus Puntos de Golpe se reducen a la mitad. Los héroes podrían negociar con el chuul, aunque sólo habla aklo e infracomún. El chuul insiste en que se irá nadando y no volverá a molestar a los héroes si lo liberan; si los héroes parecen necesitar más incentivos, el chuul se ofrece a revelar la ubicación de varios huevos de chuul (área H15). Sólo faltará a su palabra si los héroes parecen especialmente vulnerables.

### CHUUL

Bestiario, pág. 59

**Iniciativa** Percepción +15

### CREATURA 7

### KROOTH

Bestiario, pág. 223

**Iniciativa** Percepción +16

### CREATURA 8

### MOLES ESQUELÉTICAS (2)

Bestiario, pág. 163

**Iniciativa** Percepción +16

### CREATURA 7

### H17. MUELLE Y ASCENSOR

### BAJA 8

Este gran muelle en forma de T tiene cuatro viejos esquifes amarrados a él. En el lado de tierra, el muelle se abre a una gran plataforma de madera y hierro; en cada esquina, una cadena de hierro asciende hacia la oscuridad. En el extremo sur de esta plataforma se encuentra un gran dispositivo de poleas. Sus cadenas y maquinaria, así como las cadenas de la plataforma, están cubiertas de óxido.

Este es el punto de partida de las cada vez más raras excursiones lacustres de los Hijos de Belcorra.

La plataforma es un ascensor que conecta con el área G3 100 pies (30 m) más arriba. El gran ascensor antaño llevaba alimentos y suministros desde el nivel de la Granja hasta los niveles superiores de las bóvedas. Aunque la maquinaria oxidada todavía funciona, es lenta y a menudo se detiene. Se controla mediante cuatro palancas situadas en un mecanismo de la plataforma. Los controles no son muy intuitivos; cada palanca controla la polea de una cadena en una esquina, pero cada palanca tira a un ritmo diferente. Se tarda 1d4 horas en

averiguar exactamente cómo controlar el ascensor, y semejante prueba y error podría arruinar todo el mecanismo (tira una prueba plana CD 11; en caso de fallo, el mecanismo se destruye permanentemente). Un héroe que tenga éxito en una prueba de Artesanía CD 24 para reparar el mecanismo reduce la CD de esta prueba plana a 5 (o a 1 en caso de éxito crítico). El ascensor está marcado con un cuadrado blanco en el mapa.

**Criaturas:** cuatro Hijos de Belcorra están reparando un esquife aquí. Cuando ven a los intrusos, tres se apresuran a luchar mientras el cuarto huye al área H19 en busca de ayuda. Aunque hay varias criaturas enjauladas en las cercanías, los Hijos no las liberan porque capturarlas resultó muy problemático. En su lugar, si están realmente desesperados, los muertos vivientes huyen al área H19 o lanzan un esquife para conseguir ayuda del área H21.

### HIJOS DE BELCORRA (4)

### CREATURA 5

POCO COMÚN LM PEQUEÑO MOMIA MUERTO VIVIENTE

Momias del pantano (Bestiario 2, pág. 202)

**Iniciativa** Percepción +12

**Idiomas** común, gnómico, infracomún

### CREATURA 8



Hijo de Belcorra anciano

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## H18. JAULA DEL MORFÓPODO

La entrada a esta cueva está bloqueada por una barricada improvisada de madera y correas de hierro. La puerta tiene rejas por fuera y los barrotes tienen las palabras «¡Peligro! No abrir» escritas en gnómico.

Los Hijos de Belcorra guardan aquí sus monstruos más grandes y peligrosos. Obviamente, la barricada se ha roto y reconstruido muchas veces, pero es lo bastante robusta como para mantener encerrado a su actual prisionero.

**Criaturas:** la cueva contiene un solo morfópodo. Los Hijos que descubrieron a la criatura se esmeraron en capturarla y trasladarla hasta aquí. No tienen idea de cómo controlar a la aberración, pero están seguros de que Belcorra la querrá para su ejército. El morfópodo espera en el fondo de la cueva, disfrazado de una anodina estalactita. Si se le da la oportunidad (por ejemplo, si los héroes abren la puerta y se marchan), sale a hurtadillas de la cueva para que no puedan apresarlo de nuevo. De lo contrario, espera a que las criaturas se adentren en ella para atacar y lucha hasta ser destruido.

### MORFÓPODO

Bestiario, pág. 254

**Iniciativa** Sigilo +25

## MODERADA 8

Variante de momia del pantano (Bestiario 2, pág. 202)

## HIJO DE BELCORRA ANCIANO

## CRÍATURA 9

**RARO** **LM** **PEQUEÑO** **MOMIA** **MUERTO VIVIENTE**

**Percepción** +18; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m); visión en la oscuridad

**Idiomas** común, gnómico, infracomún

**Habilidades** Atletismo +19, Naturaleza +19, Sigilo +19 (+21 mientras esté enterrado en un pantano)

**Fue** +6, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0

**CA** 28; **Fort** +15, **Ref** +18, **Vol** +20

**PG** 155, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno; **Debilidades** frío 10; Resistencias fuego 10

**Aliento del pantano** (aura, divino, encantamiento, mental) 30 pies (9 m). Una criatura que comienza su turno dentro del área siente como si sus pulmones se llenaran de agua y debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 28 o se vuelve incapaz de hablar o respirar. La criatura aún puede contener la respiración y puede hacer una nueva salvación al final de su turno. Una criatura que tenga éxito se vuelve temporalmente inmune durante 24 horas.

**Levantarse** **Desencadenante** Una criatura camina sobre una momia del pantano que yace enterrada en el barro o la turba;

**Requisitos** Todavía no se ha tirado para determinar la iniciativa; **Efecto** La momia del pantano detecta automáticamente a la criatura y excava antes de tirar iniciativa.

**Velocidad** 20 pies (6 m); excavar 15 pies (4,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** puño +21, **Daño** 2d10+8 contundente más podredumbre del pantano

**Conjuros primigenios preparados** CD 28, ataque +20; **4.º caminar por el aire, libertad de movimiento, piel robliza; 3.º ceguera, fundirse con la piedra, glifo custodio; 2.º emarañar, flecha ácida, partículas rutilantes; Trucos (5.º)** detectar magia, flamear, leer el aura, prestidigitación, salpicadura de ácido

**Conjuros primigenios innatos** CD 28; **1.º disfraz ilusorio**

**Rituales** CD 28; crecimiento vegetal

**Podredumbre del pantano** (divino, enfermedad, maldición, negativo, nigromancia) Esta afección no puede reducirse por debajo de la fase 1, ni puede curarse el daño que produce hasta que se trate con éxito con *quitar maldición* o un efecto similar; entonces, la afección puede eliminarse de forma habitual para una enfermedad. Una criatura que muera por la podredumbre del pantano se funde en un lodo nocivo y no se puede resucitar excepto mediante un ritual resucitar de 7.º nivel o una magia similar; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 21; **Fase 1** el portador no presenta efectos adversos (1 minuto); **Fase 2** 3d6 de daño negativo y torpe 1 (1 día)

**Tesoro:** el tablero de juego tiene incrustaciones de piedras semipreciosas. Incluso incompleto, el juego vale 80 po.

## H19. SALA DE JUEGOS

## MODERADA 8

Cuatro pequeños sofás reclinables rodean una pequeña mesa hacia la esquina de esta sala en forma de L. Sobre la mesa hay un tablero de juego alargado dividido en filas de casillas. Varias piezas están colocadas en el tablero y hay dados con forma de pirámide esparcidos por la superficie.

Algunos Hijos de Belcorra se retiraron de sus deberes después de muchos años y pasan el tiempo jugando a un juego de mesa para gnomos subterráneos llamado «La persecución oscura». A su juego le faltan varias piezas (aunque tiene los seis dados de cuatro caras necesarios), pero que esté incompleto le añade un atractivo peculiar para los Hijos: las piezas que faltan implican que no hay un final de partida, por lo que el juego nunca termina. Las apuestas alrededor del tablero consisten en guijarros de colores que son bonitos, pero no particularmente valiosos. Entre los guijarros se encuentra una simple llave de hierro para el área H20.

**Criaturas:** los tres Niños luchan aquí contra los intrusos, pero evitan perturbar la partida en curso. Si un héroe daña el juego (por ejemplo, si se mueve a través de la casilla que contiene la mesa baja o si daña la casilla con un efecto de salpicadura o de área), las momias centran su rabia en ese héroe. Luchan hasta ser destruidas.

## HIJOS DE BELCORRA (2)

## CRÍATURA 5

**POCO COMÚN** **LM** **PEQUEÑO** **MOMIA** **MUERTO VIVIENTE**

Momias del pantano (Bestiario 2, pág. 202)

**Iniciativa** Percepción +12

## BAJA 8

La puerta de esta cámara está cerrada; la llave está en el área

**H19.** La cerradura requiere cinco pruebas de Latrocincio CD 30 para Forzar la cerradura o una prueba de Atletismo CD



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

30 para romperla. La puerta también está protegida mágicamente con un *glifo custodio* que contiene una *bola de fuego* de 3.º nivel (salvación básica de Reflejos CD 28; CD 28 para detectar e inutilizar el glifo). El glifo se activa cuando una criatura muerta viviente toca la puerta, incluso para abrirla con la llave.

Esta cámara es seca y está muy polvorienta. En su extremo oeste hay una losa de piedra de un metro de altura. Sobre ella yace un pequeño cuerpo cubierto de envolturas funerarias.

Gorsalthith, uno de los Hijos de Belcorra más ancianos, planea convertirse en un semiliche. Los demás Hijos no saben de dónde ha sacado esa idea; ninguno de ellos ha visto siquiera un semiliche, aunque todos han oído historias de cráneos muertos vivientes adornados con gemas y con fenomenales poderes mágicos. Pero Gorsalthith se empeñó en que conocía el método: se puso piedras preciosas en los ojos, sustituyó sus dientes por gemas más pequeñas y se perforó la cabeza para incrustarse una corona de cristales. Luego, se encerró en esta sala para reposar, esperando pacientemente a que su cuerpo se convirtiera en polvo y su transformación diera paso a su forma definitiva. Lleva aquí casi un siglo sin que su forma momificada cambie.

**Criaturas:** Gorsalthith está decidido en su poco realista objetivo. Cuando los héroes entran, se convence de que debe derrotarlos para avanzar en su evolución. Habla con arrogancia de su transformación pendiente mientras lucha.

### GORSALTHITH

### CRIATURA 9

Hijo de Belcorra anciano (página 156)

**Iniciativa** Percepción +20

**Treasure:** los únicos tesoros de Gorsalthith son las piedras preciosas injertadas en su cráneo. Los dientes son un surtido de piedras semipreciosas, 24 en total, cada una de las cuales vale 8 pp. Las cuencas de sus ojos tienen cada una un topacio claro que vale 50 po y su corona son nueve trozos de cuarzo que valen 3 po cada uno.

### A21. CUEVAS DE LOS ANTIGUOS

### SEVERA 8

Cuatro cuevas en lo alto de acantilados escarpados se encuentran 10 pies (3 m) por encima del agua oscura del lago.

Las paredes de estos acantilados tienen numerosos asideros y requieren una prueba de Atletismo CD 15 con éxito para Preparar hasta las cuevas (o para cruzar de una a otra).

**Criaturas:** tres Hijos de Belcorra se interesaron demasiado por la sabiduría de Nhimbaloth y recibieron una poderosa visión de la Diosa Exterior, que los transformó en bodaks. Alimentando su dolor y resentimiento, los bodaks se retiraron a estas cuevas. Los demás Hijos reconocen el poder y los conocimientos de los bodaks, pero rara vez se acercan a ellos. Los bodaks habitan individualmente en las zonas H21a, H21b y H21d. Si se perturba a un bodak, los demás se acercan para ayudar, por lo que cualquiera que luche contra uno de los bodak pronto luchará contra todos ellos.

### BODAKS DE LA MUERTE VACÍA (3) CRIATURA 9

POCO COMÚN CM PEQUEÑO MUERTO VIVIENTE

Variante de bodak (Bestiario 2, pág. 39)

**Iniciativa** Percepción +17

**Tesoro:** aunque dos de los bodaks no tienen ningún tesoro, el que habita en el área

H21d tiene objetos de valor esparcidos por su cueva. Un saco contiene 80 po, 2 pp y ojos de águila. Un bastón de curación mayor yace desechado en el fondo de la cueva y hay una espada corta +1 de golpe encantada en una grieta de la pared.

### H22. LAGO TRANQUILO

El lado occidental de este gran lago tiene el agua sucia y una niebla de oscurecimiento como el lago del este (área H15). Este lado está menos poblado, principalmente debido al apetito del froghemoth que habita al sur. Los héroes también pueden tener encuentros aleatorios aquí, pero la CD de la prueba plana para un encuentro es 10 en lugar de 5.

### H23. MUELLE SOMBRÍO

BAJA 8

Este muelle en forma de T se ha reparado recientemente y hay un único esquife amarrado en su lado norte. Más allá del muelle, una estructura de mampostería sobresale de las paredes de la caverna, y la niebla a la deriva crea extrañas sombras en la mampostería. En el centro hay una única puerta de hierro.



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

Este edificio y el muelle fueron abandonados décadas antes del regreso de Belcorra. Vethris, la naga espiritual que Belcorra puso recientemente a cargo de los Hijos de Belcorra, lo reclama ahora como su guarida. La puerta del edificio no está cerrada.

**Criaturas:** las sombras que bailan sobre la mampostería son algo más que un efecto visual del agua. Un wraith aterrador ronda esta zona y actúa como vigía. Cuando detecta a los extraños, se dirige silenciosamente al complejo interior para advertir a Vethris. Vethris rechaza de mala gana al wraith aterrador y le ordena que «se ocupe del problema». A continuación, el wraith aterrador persigue a los héroes, deseoso de convertirlos en engendros de wraith.

## WRAITH ATERRADOR

Bestiario 2, pág. 298

**Iniciativa** Sigilo +19

## CRÍATURA 9

### HIJOS DE BELCORRA (4)

POCO COMÚN LM PEQUEÑO MOMIA MUERTO VIVIENTE

Momias del pantano (Bestiario 2, pág. 202)

**Iniciativa** Percepción +12

## CRÍATURA 5

### H25. GUARIDA DE LA NAGA

BAJA 8

Esta habitación está llena de alfombras, tapices y almohadas. La mayoría están manchados de barro.

Esta es la guarida de la taimada naga Vethris. Vethris convenció a Belcorra de que haría un buen trabajo poniendo orden en el nivel de la Granja y manteniendo a los Hijos a raya, pero no ha cumplido su palabra en absoluto. Vethris pasa los días holgazaneando y ordenando a sus nuevos esbirros que le traigan comida y tesoros. Aunque los muertos vivientes están descontentos con ella, son leales a Belcorra, por lo que alternan entre seguir a regañadientes las órdenes de la naga y encontrar formas de ignorarla.

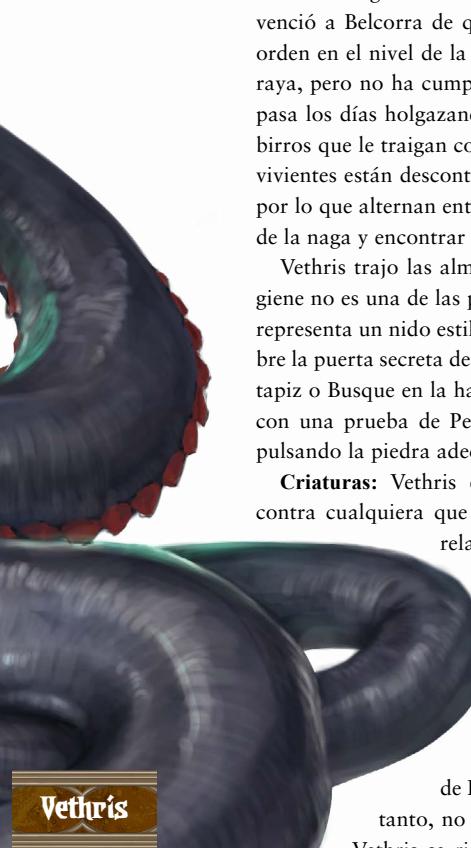
Vethris trajo las almohadas y otros adornos, pero la higiene no es una de las prioridades de la naga. Un tapiz, que representa un nido estilizado de serpientes entrelazadas, cubre la puerta secreta de la pared sur. Cualquiera que retire el tapiz o Busque en la habitación encuentra la puerta secreta con una prueba de Percepción CD 25 con éxito. Se abre pulsando la piedra adecuada en la pared este.

**Criaturas:** Vethris es perezosa, pero entra en acción contra cualquiera que se atreva a interrumpir su rato de relajación. Grita maldiciones a sus enemigos mientras les lanza conjuros.

Prefiere utilizar *tentáculos negros* para mantener a sus enemigos a distancia, pero luego sigue con *paralizar* con tanta frecuencia como le sea posible; es su conjuro preferido y le frustra que los Hijos de Belcorra sean inmunes a él y que, por tanto, no pueda utilizarlo para disciplinarlos.

Vethris se rinde si sus Puntos de Golpe quedan reducidos a menos de 40 e intenta escabullirse.

Si los héroes consiguen llegar hasta aquí sin alterar el barro de la zona **H24**, las momias de allí emergen y luchan junto a la naga.





## VETHRIS

Naga espiritual hembra (Bestiario 2, pág. 208)

**Iniciativa** Percepción +18

## CRÍATURA 9

### H26. TESORO SECRETO

Una brillante masa de tesoros se encuentra en el extremo sur de esta pequeña sala.

Este es el grueso del tesoro que Vethris había acumulado, así como el que encargó a los muertos vivientes que recogieran.

**Tesoro envenenado:** una tetera de porcelana del tesoro está untada con residuo de hierba aguja (*Reglas básicas*, pág. 611).

**Tesoro:** una vez lavado el veneno de la tetera, ésta vale 40 po. Esparcidos por la sala hay 130 po, 310 pp, *brazales de desvío de proyectiles mayores*, tres *nudos del asesino*, una *jabalina de relámpago*, una *poción de rapidez* y una *varita de bola de fuego*. Un saquillo contiene 10 perlas de agua salada que valen 9 po cada una.

## H27. LAS ORILLAS DE LA MUERTE

## EXTREMA 8

En este extremo sur del asqueroso lago subterráneo, un pequeño muelle de madera sobresale de un edificio de piedra y mampostería. El muelle está en ruinas; su parte delantera ha sido arrancada con una gran fuerza, dejando el resto inclinado hacia el agua. El edificio tenía una puerta en el extremo del muelle, pero la han arrancado de sus bisagras, un trozo de la puerta ha quedado parcialmente sumergido y apoyado contra la pared de la caverna. Al sur de la estructura, la orilla del lago da paso a un bosque de setas enormes. El agua cerca del muelle burbujea de vez en cuando, como si algo enorme habitara en algún lugar bajo la superficie.

Un arisco froghemoth atacó a los Hijos de Belcorra en este puesto, dañando el muelle y alejando a las momias del pantano. Es el origen de las burbujas del agua. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción contra su CD de Sigilo de 38, ve su pedúnculo ocular asomando por encima del agua fétida.

**Criaturas:** cómo llegó el froghemoth al lago es un misterio, pero en el poco tiempo que lleva aquí, ha dañado este edificio y ha expulsado a casi todas las aberraciones y criaturas del lago del sur. A veces se abre paso hacia el norte para cazar, pero suele permanecer al acecho bajo el agua junto al muelle destrozado.

Los Hijos de Belcorra han herido al froghemoth más de lo que creen; está afectado por la podredumbre del pantano, que ha afectado a su fisiología alienígena de forma extraña y debilitante. En lugar de ser simplemente torpe, el froghemoth tiene el ajuste débil.

Como cazador perezoso que es, el froghemoth tiende a atacar desde el agua y rara vez persigue a los que encuentran refugio dentro del jardín de setas. Sin embargo, es

vengativo en cierto modo; si pierde al menos la mitad de sus Puntos de Golpe, existe la posibilidad (prueba plana CD 15) de que se enfurezca y siga a sus atacantes hasta tierra firme.

## CRÍATURA 10

### FROGHEMOTH CON PODREDUMBRE DEL PANTANO

Froghemoth débil (Bestiario 2, pág. 136)

**Iniciativa** Sigilo +28

## CRÍATURA 12

### H28. PUESTO AVANZADO EN RUINAS

Los restos de una mesa y algunas sillas están esparcidos por la habitación. Si bien alguien ha arrancado la puerta del oeste de sus goznes, la del sur sigue intacta, aunque abierta. Dos cadáveres desgarrados y empapados están desplomados frente a la puerta.

Los cadáveres pertenecen a Hijos de Belcorra que fueron destruidos en el ataque del froghemoth.

Aunque no hay nada de valor en la habitación abandonada, hay una puerta secreta en la pared este. Un héroe que Busque en la habitación y que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 ve la losa falsa en la pared y puede apartarla con el resto de la puerta secreta. Más allá de la puerta hay un estrecho pasadizo que se dirige al este y luego gira hacia el norte hasta otra puerta secreta de diseño similar. Los Hijos de Belcorra utilizaban este pasadizo para acceder rápidamente a la zona norte del jardín de setas.

### H29. JARDÍN OESTE

Aunque el bosque de setas sigue creciendo en altura, también hay signos de que esta zona ha recibido cuidados recientemente. Las rocas delinean las secciones de crecimiento saludable y los senderos están limpios de todo excepto de los ocasionales parches de moho y hongos. El musgo bioluminiscente proporciona un brillo bajo y uniforme en toda la zona, como si se hubiera cultivado intencionadamente para conseguir ese efecto. Al este, un amplio puente de piedra salva un enorme abismo. Una gigantesca escalera de hierro serpentea hacia la oscuridad de la sima desde su otro lado. Más allá del puente y de la escalera, el bosque de setas se vuelve aún más frondoso.

Hace tiempo que los Hijos de Belcorra limitaron sus esfuerzos de cuidar todo el jardín de setas a sólo este extremo occidental. Con la reciente llegada del froghemoth, incluso han detenido sus esfuerzos aquí.

Las setas de esta zona son inofensivas; de hecho, son buenas fuentes de alimento nutritivo, madera de setas y musgo luminoso.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

## H30. COBERTIZO DE MADERA

Este bajo edificio de piedra parece ser un almacén.

Este edificio, uno de los tres almacenes del jardín de setas, se utilizaba para guardar la madera formada por las resistentes fibras de los hongos. En su interior aún hay una pila de madera de setas, junto con un manojo de hachas y sierras utilizadas para recoger los hongos y cortar las tablas para darles forma.

## H31. COBERTIZO PARA HERRAMIENTAS

Este cobertizo tiene un pequeño agujero donde debería haber una cerradura, pero sólo quedan restos de óxido alrededor del agujero.

Las herramientas que una vez se almacenaron aquí han corrido la misma suerte que la cerradura, y no son más que un montón de óxido alrededor de los mangos de las hachas, las cuñas de madera y otros materiales no metálicos. El cadáver consumido de un monstruo oxidante gordo yace en el centro de la habitación; los Hijos de Belcorra lo mataron hace años cuando se metió en su cobertizo de herramientas y nunca se molestaron en quitarlo de aquí.

## H32. COBERTIZO HABITADO

**MODERADA 10**

Este sencillo cobertizo de almacenamiento está lleno de pequeños huesos roídos, escamas desechadas y un intenso hedor reptiliano.

El modelado ghonhatino que habita aquí no sabe que hay una puerta secreta en la pared oeste. Un héroe que Busque en la habitación descubre automáticamente la falsa losa que la abre, ya que la losa se ha desplazado ligeramente fuera de su sitio.

**Criaturas:** hace algún tiempo, el ghonhatino escapó del nivel del Laboratorio, muy por encima de este nivel, y huyó hasta aquí. Ha encontrado más que suficiente para comer en el jardín de setas de los alrededores, por lo que nunca se aleja mucho, aunque prefiere las presas vivas. Como ha aprendido a evitar el lago cercano debido al acecho del froghemoth, no ha comido más que algunos murciélagos o roedores pequeños en meses y está ansioso por presas más grandes. Se abalanza sobre los héroes que abren esta puerta y ataca con una furia despiadada hasta matarlos.

### GHONHATINO

Bestiario 2, pág. 200

**Iniciativa** Percepción +19

### CRIATURA 10

**Tesoro:** entre los repulsivos residuos de las comidas del ghonhatino hay unos *brazaletes de atletismo* manchados de sangre.

## H33. CÁMARA DEL PORTAL DEL NIVEL 8

Las paredes circulares de esta cámara están cubiertas de runas fluidas profundamente talladas. Las runas están llenas de plata y polvo.

Ésta es otra cámara del portal que contiene un *círculo de teletransporte* inactivo. Los héroes pueden conectarlo con los de otros niveles de las bóvedas de la Abominación con el ritual *despertar portal*.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por usar el ritual *despertar portal* para reactivar este *círculo de teletransporte*.

## H34. TIERRAS SALVajes ORIENTALES

**MODERADO 8**

A lo largo del tramo del puente, las setas crecen a mayor altura (algunas llegan casi al alto techo de la caverna, a 15 pies [4,5 m] de altura). Quedan restos de antiguos caminos en esta zona, pero la mayoría están cubiertos por matas de setas más pequeñas o áreas de limo pálido. Las esporas flotan en el aire y las enormes flores rojas de los hongos se mueven como si hubiera brisa, aunque aquí no corre el viento.

Una enorme escalera de hierro cuelga en la profunda sima. Cada uno de los eslabones de las cadenas que la sostienen es tan grande como un ser humano, pero los peldaños están repartidos de modo que incluso las criaturas pequeñas puedan subir con facilidad.

El lado este del jardín de setas lleva mucho tiempo sin cultivarse adecuadamente, por lo que está descuidado y se ha

**Bejín de sangre del dragón**



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

vuelto peligroso. Los caminos están algo despejados, aunque cubiertos de maleza, y el resto de la caverna es un terreno difícil mayor, si es que es posible transitarla.

La gigantesca escalera de hierro conduce a más de 100 pies (30 m) de profundidad hasta el área **I27**.

**Criaturas:** en la enorme área de hongos más cercana al puente han crecido dos mortíferos bejines rojos. Estos bejines de sangre del dragón parecen grandes flores, pero pronto se desprenden y flotan hacia los héroes para atacarlos con su pelusa dañina. Siguen a los héroes que huyen y luchan hasta ser destruidos en un estallido explosivo.

### BEJINES DE SANGRE DEL DRAGÓN (2)

### CRÍATURA 8

Página 244

**Iniciativa** Percepción +12

## H35. ENCRUCIJADA CUBIERTA DE TELARAÑAS SEVERA 8

De las imponentes setas que rodean estos caminos cubiertos de maleza cuelgan unas gruesas telarañas. Dentro hay unas cuantas figuras humanoides, demasiado envueltas en telarañas como para distinguirlas con claridad.

Los cadáveres cubiertos de telarañas son un urdefhan desecado y dos drow de Yldaris muertos hace ya mucho tiempo. Se tarda media hora en limpiar las gruesas telarañas de cada cadáver.

**Criaturas:** la hambrienta araña goliat que ha tejido su telaraña aquí no está en el suelo, sino escondida en una grieta en el techo a 60 pies (18 m) de altura, donde tiene cobertura mayor. La araña comienza su asalto con su aptitud Descender por una telaraña para pillar a su presa desprevenida. Si sus Puntos de Golpe quedan reducidos a menos de 40, se retira a la seguridad de su grieta en el techo.

### ARAÑA GOLIAT

### CRÍATURA 11

*Bestiario*, pág. 20

**Iniciativa** Percepción +22

**Tesoro:** el urdefhan lleva una *baratija de jade* y un escudo de madera oscura de calidad normal. Uno de los cadáveres drow tiene una bolsa con *polvo de desaparición*.

## H36. MURO CIRCULAR

### BAJA 8

Esta área de setas es más baja que el resto, aunque no presenta signos de cultivo. Entre las otras setas hay unos matorrales bulbosos verdes. La pared trasera de la caverna es visible a través de una nube de esporas que flota; no es roca natural, sino una piedra pálida, curvada y sin junturas

La pared forma parte de la huella de la *Luz sombría* en lo alto y, por tanto, es inmune a los daños. Una puerta secreta en el muro curvo proporciona acceso al interior de la estructura (área **H37**); al igual que la puerta secreta del área **H1**, es fácil

de encontrar (Percepción CD 15), pero sólo se abre cuando se coloca una *lente de fulcro* en su hendidura.

**Criaturas:** las esporas y los matorrales verdes pertenecen a un drakauthix que habita aquí. Ataca a cualquier criatura viva que se acerque, flotando por el aire para mostrar sus tentáculos ganchudos. Si sus Puntos de Golpe se reducen a menos de 20, asciende hasta el techo y trata de alejarse flotando hacia el sur. Si los héroes no se han ocupado de la araña goliat que acecha sobre el área **H35**, el drakauthix flota justo debajo de su grieta. La araña se lanza a toda velocidad, mata al drakauthix y se retira a su refugio. ¡Esto podría alertar a los héroes de la presencia de la araña!

### DRAKAUTHIX

### CRÍATURA 9

*Bestiario*, pág. 131

**Iniciativa** Percepción +17

## H37. FOSO SUPERIOR

Esta gran sala circular está hecha de piedra pálida y está cubierta de polvo. En su centro se encuentra un único pozo de piedra. Una cinta de luz azul se enrolla y retuerce en el aire, extendiéndose desde el techo hasta el interior del pozo. La piedra del techo y las paredes de la fosa se ondulan en la espeluznante luz como si la propia piedra estuviera sufriendo.

Este pozo conduce a los niveles inferiores de la *Luz sombría*. La cinta de energía muestra que la *Luz sombría* está extrayendo aún más poder, y los héroes podrían haber visto una cinta como ésta en los niveles superiores del dungeon. Una criatura viva que termine su turno dentro de la cinta de luz de 5 pies (1,5 m) de diámetro sufre 10d6 de daño negativo (salvación básica de Reflejos CD 26); a diferencia de las cintas descubiertas en los niveles superiores, esta energía no cura a las criaturas muertas vivientes.

El pozo conduce a más de 100 pies (30 m) de profundidad hasta una cámara similar en los Terrenos de caza (área **I28**) y luego a otros 100 pies (30 m) hasta la Bóveda Vacía (área **J20**), donde suele habitar Belcorra.

## H38. CENTINELA EXTRAÑO

### TRIVIAL 9

Hacia el final del camino de las setas, una estructura de mampostería sobresale de la pared de la caverna, con una puerta en el centro.

La estructura servía como punto de paso donde los Hijos de Belcorra podían conversar con su Reina Fantasma a través de las volutas. Abandonaron este edificio cuando abandonaron el jardín de setas del este.

**Criaturas:** un siniestro monstruo con aspecto de perezoso llamado nilith se trasladó a esta estructura, pero dejó un guardián fuera: una medusa con *debilidad mental* a la que llama Murmullo. Murmullo se encuentra frente a la puerta, encapuchada, murmurando palabras ininteligibles para sí misma.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

No es probable que Murmullo suponga un gran desafío para los personajes de 8.º nivel, pero es un indicio de que algo extraño está ocurriendo. Lucha con su arco, que ape-

nas recuerda cómo utilizar, si las criaturas se mantienen a distancia. Si los enemigos se acercan, suelta su arco y huye al área **H29** para reunirse con su amo.



Murmullo

## MURMULLO

Medusa con *debilidad mental* mujer (*Bestiario*, pág. 246)

**Iniciativa** Percepción +10

**Misión secundaria:** restablecer la mente de Murmullo es todo un reto, pero no es imposible. Si los héroes la curan, la medusa se presenta como Moadenn y se ofrece a luchar junto a ellos durante unos días antes de marcharse por su cuenta. Es mandona y cruel, por lo que los héroes podrían no querer su ayuda; está perfectamente dispuesta a marcharse antes si los héroes no la quieren cerca.

## H39. GUARIDA DEL SOÑADOR

**MODERADA 8**

En esta cámara cuadrada hay tres alcobas cubiertas por una maraña de finos tallos de setas y enredaderas en flor. El aroma en el aire es dulce y embriagador.

Cada una de las alcobas contiene pilas de piedra, como las de las zonas **H2** y **H11**. Solían proporcionar una conexión con los pantanos inferiores, pero el nilith que habita aquí no quería interrupciones. Limpió la suciedad de los cuencos, cubrió su interior con una resina fúngica y las reutilizó como macetas para cultivar la vegetación que le recuerda su antiguo hogar en las Tierras del Sueño. Si los héroes los limpian, vuelven a llenarse de agua fétida del pantano y sobre cada uno de ellos aparece un fuego falso (*Bestiario*, pág. 171). Su contemplación desencadena el acontecimiento ¡Belcorra ataca!, como se describe en la barra lateral de la página 146.

**Polen soporífero:** el polen que flota en el aire impone a las criaturas vivas en la sala (excepto al nilith) un penalizador -1 por circunstancia a las salvaciones de Voluntad. Éste es un efecto olfativo.

**Criaturas:** el nilith trepa por las enredaderas de esta sala, cuidando perezosamente las flores. Está aburrido de Murmullo y busca otras mentes que retorcer, pero está dispuesto a entablar una conversación primero si los héroes parecen abiertos. Habla de cómo los cuencos se conectan con algún pantano maligno muy abajo y muestra con orgullo cómo los selló con resina para cultivar su propio jardín extraño. Mientras habla, trata de clasificar a los héroes desde la mente más débil hasta la más fuerte para saber a quiénes dirigir mejor sus ataques mentales. Puede proponer acertijos o adivinanzas para averiguarlo o preguntar a los héroes sobre sus sueños recientes.

## NILITH

**CRÍATURA 10**

*Bestiario*, pág. 260

**Iniciativa** Percepción +19



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

**Tesoro:** oculto en lo más profundo de las marañas colgantes del nilith se encuentra su tesoro, que consiste en una bolsa con 253 pp, tres gemas de topacio con un valor de 60 pp cada una, una infusión del bravo moderada y una *piedra rúnica tronante*.

### H40. ENTRE LA ESPADA Y LA PARED

BAJA 8

El camino termina en una puerta que conduce al oeste. Una gran roca cubierta de tallas de araña bloquea la entrada de una cueva al este.

La puerta de esta sala está cerrada y Nyzuros (en el área **H44**) tiene la llave. Un héroe puede abrirla con cuatro pruebas de Latrocínio CD 25 con éxito para Forzar una cerradura o una prueba de Atletismo CD 25 con éxito para Abrirla por la fuerza.

El peñasco parece infranqueable, pero está ingeniosamente articulado para abrirse cuando se presionan partes de su superficie en la configuración correcta. Las tallas élficas describen cómo mover la roca, pero estas instrucciones son intencionadamente erróneas y desencadenan el peligro que se indica a continuación. Encontrar la forma correcta de mover la roca requiere una prueba con éxito de Naturaleza, de Percepción o de un Saber relevante CD 25. De forma alternativa, un héroe puede hacerla rodar a un lado con una prueba con éxito de Atletismo CD 30 para Abrirla por la fuerza, y una criatura Pequeña o de menor tamaño puede Escurrirse para pasar la roca con una prueba de Acrobacias CD 25 con éxito.

**Glifo custodio:** las tallas forman un *glifo custodio* que contiene una *explosión de sonido* de 4.º nivel (salvación básica de Reflejos CD 28; CD 28 para descubrir e inutilizar el glifo). El glifo se activa cuando una criatura manipula la roca de la forma indicada por las tallas élficas. El ruido también alerta a los drow cercanos de la presencia de intrusos y se ponen en alerta.

### H41. EL DESCENSO HASTA YLDARIS

SEVERA 8

Las paredes de esta gran cueva están recubiertas de vetas de cristal verde que brillan débilmente. Al sur, un amplio pasadizo se adentra en la tierra en forma de espiral, como si lo hubiera creado una enorme criatura excavadora.

Las resbaladizas vetas verdes crepitan con un leve chispazo cuando se tocan, pero no son dañinas. Un gusano de las cuevas excavó este pasaje hace mucho tiempo. Lleva al puesto de avanzada drow de Yldaris, que se encuentra mucho más abajo (área **I1**).

**Criaturas:** este pasadizo no está desprotegido; un cuarteto de cazadores drow está siempre alerta aquí. Si detectan intrusos, forman una línea de fuego para evitar que nadie pase de aquí. Aunque se apresuran a atacar a calignis, urdefhans u otros enemigos que reconocen, un grupo de habitantes de la superficie les causa intriga. Los cazadores tienen sus armas

preparadas, pero mientras los héroes no ataquen primero, les preguntan por qué están invadiendo el territorio de Yldaris. Su actitud inicial hacia los héroes es indiferente. Si los héroes mejoran su actitud a amistoso (lo que requiere una prueba de Diplomacia CD 24 con éxito para Causar impresión), aceptan escoltar a los héroes hasta su líder en Yldaris. Tres drow escoltan a los héroes a través de las áreas **I1**, **I5**, **I6** e **I17** para encontrarse con Quara Orshendiel. Si los héroes mejoran su actitud a solícito, sólo les acompaña un drow. Si no pueden mejorar la actitud de los cazadores, los drow los rechazan con firmeza.

Si los héroes mencionan que rescataron a Falxi Orshendiel de la cocina de la *Cerveza retorcida* (área **F12**), los cazadores recuerdan que Falxi los mencionó. A partir de entonces, los héroes tienen un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia para negociar la entrada en Yldaris.

Los héroes pueden haberse ganado la confianza de los drow en las áreas **H44** o **H45**; en ese caso, los héroes no necesitan ganarse por separado a estos cazadores.

### CAZADORES DROW (4)

CRÍATURA 7

Página 233

**Iniciativa** Percepción +16

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 80 PX si negocian con éxito su entrada a Yldaris con estos drow.

### H42. ARAÑA GUARDIANA

TRIVIAL 8

Hebras de telarañas cuelgan en la pared sur de esta sala, entre dos puertas de madera.

**Criaturas:** una araña cazadora entrenada, la leal mascota de la drow tiradora Iribo en el área **H44**, se esconde en esta sala. La araña silba como primera acción cuando ve a los intrusos y luego se lanza al ataque. El ruido alerta a los drow cercanos y acuden corriendo; juntos, suponen un encuentro severo para personajes de 8.º nivel.

### ARAÑA CAZADORA

CRÍATURA 1

*Bestiario*, pág. 19

**Iniciativa** Percepción +7

### H43. CELDA

Esta celda cuadrada tiene dos pares de grilletes oxidados atornillados a la pared a unos 6 pies (1,8 m) del suelo.

Los drow capturaron hace poco a una Hija de Belcorra en el jardín de setas y la trajeron aquí. Está colgada de uno de los grilletes de esta sala. La han interrogado para obtener información sobre la disposición y los habitantes del nivel, pero la momia aún no les ha proporcionado ninguna información.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

**Criaturas:** la Hija de Belcorra se da cuenta de que los héroes no están con los drow y les pide que la liberen. Sólo hace vagas promesas sobre lo que puede hacer por los héroes si es liberada porque está mintiendo; en cuanto la dejan ir, huye para advertir a los otros Hijos de Belcorra de que los drow han hecho incursiones significativas en el bosque de setas (aunque no es probable que las apáticas momias actúen a corto plazo con respecto a esta información).

La prisionera conoce los habitantes y la distribución de las áreas de la **H15** a la **H25** y que hay un froghemoth en el área **H27**.



## HIJA DE BELCORRA

**CRIATURA 5**

POCO COMÚN LM PEQUEÑO MOMIA MUERTO VIVIENTE

Momia del pantano hembra (*Bestiario 2*, pág. 202)

**Iniciativa** Percepción +12

## H44. PUESTO DE OBSERVACIÓN

**TRIVIAL 8**

Esta pequeña habitación parece ser un puesto de observación. Hay tres estrechas rendijas en las paredes del norte y del este, con vistas al jardín de setas que se encuentra al otro lado.

Los Hijos de Belcorra observaban sus atendidos y prósperos jardines desde aquí, pero el puesto fue abandonado un tiempo antes de que los drow de Yldaris lo descubrieran.

**Criaturas:** una drow tiradora llamada Iribo sirve de vigía en esta sala. Investiga cualquier indicio de intrusos, como el estridente silbido de su araña mascota. En una pelea, Iribo intenta incapacitar rápidamente a sus enemigos con su veneno y llama al drow del área **H45**. Sin embargo, no se lanza tontamente al combate; si cree que es posible negociar con los héroes, lo hace.

Amiga desde hace tiempo de la líder de Yldaris, Quara, Iribo sabe que Quara podría encontrar alguna utilidad para los moradores de la superficie. Los héroes pueden intentar mejorar su actitud inicial de indiferente al igual que con los cazadores del área **H41**. Si mejoran su actitud hasta convertirla en amistosa, ella los escolta personalmente hasta Yldaris.

## IRIBO

**CRIATURA 8**

Drow tiradora mujer (página 234)

**Iniciativa** Percepción +16

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 80 PX si hablan con Iribo en lugar de luchar contra ella. Concédeteles 80 PX adicionales si negocian con éxito la escolta de Iribo hasta Yldaris, pero no les otorgues estos PX adicionales si los héroes ya han conseguido una escolta de los drow del área **H41**.

## H45. SALA DE PLANIFICACIÓN

**MODERADA 8**

Esta gran sala puede que estuviera ricamente decorada otra vez, pero ahora está llena de moho y en plena decadencia. Los muebles destrozados cubren el suelo y de las paredes cuelgan tapices andrajosos y manchados de moho. En el norte, las cortinas ocultan un amplio ventanal hecho de lo que parece piedra transparente.

Los Hijos de Belcorra ancianos solían planificar sus exuberantes jardines desde esta habitación, pero ahora pertenece al pequeño contingente drow. El ventanal curvo, que va del suelo al techo, ofrece una vista clara del jardín.

La ventana está hecha de bloques de piedra encantada que son transparentes desde este lado, pero que parecen



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

piedra natural ordinaria cuando se ven desde el exterior. Los drow apostados aquí podrían haber visto claramente a los héroes pasando por la zona **H34**, si no fuera porque mantienen las cortinas cerradas la mayor parte del tiempo.

**Criaturas:** un drow cazador llamado Nyzuros y cuatro drow guardianes se apiñan sobre un mapa de los jardines. Su principal preocupación es la araña goliat que habita en la encrucijada, ya que se ha dado un festín con dos batidores drow. Se debaten entre arriesgarse a atacar a la araña y ganarse un significativo renombre por vencer a un enemigo tan peligroso o pedir ayuda a Yldaris. Nyzuros comanda este contingente, aunque Iribo, en el área **H44**, es su combatiente más respetada. Tanto si los héroes consiguen llegar hasta aquí sin alertar a estos drow, como si el ruido los atrae a la batalla, los guardianes son impulsivos y se apresuran a atacar. Sin embargo, Nyzuros es más prudente y quiere saber cómo y por qué han llegado los intrusos. Al igual que los cazadores del área **H41**, tiene una actitud indiferente hacia los héroes, pero su actitud se puede mejorar de la misma manera (y, si se hace amistoso o mejor, los escolta personalmente a Yldaris). Los héroes tienen otra opción para ganarse la simpatía de Nyzuros: si acaban con la araña goliat en el área **H34** y prometen dejar que Nyzuros y su equipo se lleven el mérito de haberlo hecho, su actitud mejora automáticamente a amistoso.

La paciencia de Nyzuros no es infinita. Si los héroes han matado a otros drow, Nyzuros se vuelve contra ellos.

### NYZUROS

Drow cazador varón (página 233)

**Iniciativa** Percepción +16

**Objetos** Nyzuros también tiene las llaves de las áreas **H40** y **H46**.

### CRIATURA 7



### DROW GUARDIANES (4)

Página 233

**Iniciativa** Percepción +11

### CRIATURA 4

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 60 PX si hablan con Nyzuros en lugar de luchar contra él. Otorga 80 PX adicionales si negocian con éxito la escolta de Nyzuros hasta Yldaris, pero no les otorgues estos PX adicionales si los héroes ya han organizado una escolta con los drow del área **H41** o con Iribo.

### H46. SALA DE PROVISIONES

La puerta de esta habitación está cerrada y la llave la tiene Nyzuros. Un héroe puede abrirla con

cuatro pruebas con éxito de Latrocínio CD 25 para Forzar una cerradura o una prueba con éxito de Atletismo CD 29 para Abrirla por la fuerza.

Esta habitación se utiliza claramente como almacén. Hay barriles y fardos apilados en las paredes norte y oeste.

**Tesoro:** los drow de este nivel guardan aquí sus provisiones, incluyendo cinco espadas largas, dos barriles de vino de setas (que valen 2 po cada uno), raciones para seis semanas, seis ballestas de mano, tres barriles de agua, 50 viroles y 50 po.



Nyzuros

NIVEL 9: TERRENOS DE CAZA  
1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)





## CAPÍTULO 9: A la caza

Como cualquier explorador de las Tierras Oscuras puede confirmar, cuanto más desciendes, más salvajes y extrañas se vuelven las cosas. A medida que Belcorra excavaba las bóvedas de la Abominación a mayor profundidad, encontró un extenso sistema de cavernas. A diferencia del nivel autónomo de la Granja, estas cavernas eran realmente salvajes. Al principio, luchó contra los feroces habitantes e intentó cerrar los pasajes a lugares más profundos, pero la tarea resultó inútil. Bautizó el lugar como «los Terrenos de caza» y lo dejó prácticamente en paz, salvo para establecer alianzas con las comunidades del lugar. Belcorra sólo estableció unas pocas fortalezas en la zona, incluyendo una bóveda, un refugio y la entrada a la Puerta de Nhimbaloth, el templo subterráneo que alberga la Bóveda Vacía y la fuente del poder de la *Luz sombría*.

### La secta de los urdefhans

Los urdefhans son humanoides con aspecto de vampiros que se dedican principalmente a la violencia y a la matanza. Los urdefhans, asesinos brutales obsesionados con acabar con la vida y la propia existencia, que salían regularmente de sus cuevas para asaltar las cavernas y el lago de los Terrenos de caza eran exactamente el tipo de soldados que Belcorra

necesitaba para su campaña militar. Realizó un ataque calculado y abrumador para asombrar a los urdefhans y, cuando la hechicera pidió una reunión, el caudillo urdefhan la escuchó. Belcorra juró que los urdefhans serían la vanguardia de su futuro asalto a la superficie y entregó la *lente de fulcro esmeralda* al caudillo como muestra de su favor hasta entonces. Pasaron generaciones y los caudillos fueron transmitiendo la *lente de fulcro* como su símbolo de liderazgo.

### La lealtad de los drow

Con los gnomos subterráneos acobardados y los urdefhans asombrados por su poder, Belcorra se dirigió a continuación a los drow de los Terrenos de caza. Desde su segura fortaleza de Yldaris, los drow recorrían las cavernas como apariciones fatales y retrocedían ante peligros importantes. Belcorra sabía que debía tender una trampa a los drow para que se unieran a su coalición, así que capturó y encarceló a más y más de sus cazadores hasta que el líder de Yldaris accedió a reunirse con ella. Intercambió a los cautivos por la promesa de que los drow mantendrían a salvo la *lente de fulcro ocre* y le proporcionarían ayuda en su ataque a la superficie.

### Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## El regreso de Belcorra

Cuando Belcorra volvió a la vida como un fantasma, visitó primero los Terrenos de caza. Comprobó su bóveda del tesoro para asegurarse de que su contenido más importante continuaba a buen recaudo y luego envió al caballero sepulcral guardián de la bóveda a recuperar los valiosos libros que había dejado en un nivel superior. A continuación, visitó a los urdefhans, que todavía contaban vagas leyendas sobre la casi mítica hechicera. Su nuevo caudillo, Khurfel, portaba la lente de fulcro esmeralda y aceptó seguir a su reina Fantasma para arrasar el mundo de la superficie. Desde entonces, los urdefhans han intensificado su convocatoria de aliados daimonions, preparándose para el asalto pendiente.

La visita de Belcorra a los drow de Yldaris no fue tan bien. Quara Orshendiel, la nieta del líder a quien Belcorra arrancó la promesa de lealtad, no tenía ni idea de quién era Belcorra. Sin embargo, Belcorra aceptó la renovación apresurada (y no del todo genuina) de la promesa de su abuelo por parte de Quara.

## Características de los Terrenos de caza

Las numerosas cavernas interconectadas de los Terrenos de caza son oscuras, pero los hongos brillantes iluminan suficientes zonas como para esbozar una idea del gran tamaño de las cavernas. La altura de los techos varía mucho: las cavernas más grandes tienen 40 pies (12 m) de altura, las más pequeñas tienen 20 pies (6 m) de altura y las zonas destinadas al asentamiento de humanoides (como Yldaris, la cabaña de los calignis y la Puerta de Nhimbaloth) tienen 12 pies (3,6 m) de altura. Las puertas de la mayoría de las zonas son de piedra o de resistente madera de setas. Las entradas a las zonas habitadas suelen ser más gruesas o estar reforzadas de alguna manera para su defensa.

El mapa de este nivel se encuentra en la página 166.

### 11. INTERSECCIÓN VIGILADA

TRIVIAL 9

El pasaje que sube al nivel de la Granja es bastante seguro, pero los precavidos drow tienen un guardia apostado aquí por si acaso.

**Criaturas:** una hosca drow cazadora llamada Rikizlia está sentada en un taburete, tallando un trozo de madera de setas con un pequeño cuchillo de tallar. Si los héroes llegan sin escolta, se dirige a toda velocidad hacia el área 12 en busca de ayuda. Si otros drow acompañan a los héroes, ella los observa con abierta curiosidad, pero no deja de tallar.

### RIKIZLIA

CRIATURA 7

Drow cazadora mujer (página 233)

**Iniciativa** Percepción +16

### 12. ESCALA DE CARAVANAS

MODERADA 9

Varios sacos, barriles y cajas se almacenan contra las paredes entre las tres salidas de esta caverna.

Las caravanas que van y vienen de Yldaris a Lozardyn cargan y descargan en esta caverna. Esta cueva no siempre está ocupada, ya que las caravanas tienen un horario errático, pero normalmente siempre hay al menos unos cuantos drow. El pasaje hacia el este conduce a una red de cavernas retorcidas de las Tierras Oscuras.

**Criaturas:** cuando los héroes llegan por primera vez, seis drow están descargando el cargamento de un gran lagarto de carga enjaezado. Si los héroes están bajo custodia o se han ganado la confianza de Yldaris de otra manera, los drow no se enfrentan a ellos ni los interrogan; de lo contrario, movilizan una rápida defensa. Un guardián tarda 2 acciones Interactuar en desenganchar a un lagarto de monta para luchar junto a él. Cuando comienza el combate, uno de los cazadores corre hacia el área 13 para reunir a las criaturas de allí y que se unan al ataque. Los drow que se ven muy superados en número o heridos huyen a las cavernas del este y no vuelven durante unos días.

### DROW CAZADORES (2)

CRIATURA 7

Página 233

**Iniciativa** Percepción +16

### DROW GUARDIANES (4)

CRIATURA 4

Página 233

**Iniciativa** Percepción +11

### LAGARTO DE MONTA (2)

CRIATURA 5

Lagarto con chorreras gigante (Bestiario, pág. 225)

**Iniciativa** Percepción +11

### LAGARTO DE MONTA (2)

CRIATURA 5

Lagarto con chorreras gigante (Bestiario, pág. 225)

**Iniciativa** Percepción +11

### LAGARTO DE MONTA (2)

CRIATURA 5

Lagarto con chorreras gigante (Bestiario, pág. 225)

**Iniciativa** Percepción +11

**Tesoro:** estas mercancías incluyen especias, hongos secos y telas que son poco comunes en la superficie. Hay Impedimenta 18 en mercancías por valor de 100 po en total.

### 13. ESTABLO

MODERADA 9

Esta caverna contiene rediles para media docena de lagartos gigantes. Una pila desordenada de arneses se encuentra cerca de los rediles.

**Criaturas:** tres drow guardianes suelen estar apostados aquí, vigilando y alimentando a los lagartos de monta de Yldaris. Los lagartos pueden salir de los rediles por las paredes, pero no lo hacen a menos que se les indique que luchen.

### DROW GUARDIANES (3)

CRIATURA 4

Página 233

**Iniciativa** Percepción +11

### LAGARTOS DE MONTA (6)

CRIATURA 5

Lagarto con chorreras gigante (Bestiario, pág. 225)

**Iniciativa** Percepción +11



## 14. TÚNEL SECRETO

Este túnel parece terminar en un muro de roca hacia el sur, pero este falso derrumbe esconde una puerta secreta que los cazadores de Yldaris utilizan para entrar y salir de las cavernas. Los personajes que Buscan en este callejón sin salida pueden descubrir la puerta secreta con una prueba de Percepción CD 26 con éxito. Cualquier personaje que Detecte magia o sea experto en Supervivencia la encuentra automáticamente, ya que la puerta secreta es de naturaleza mágica y hay varias pistas sutiles que conducen directamente a ella.

Los escombros se hacen a un lado cuando alguien toca un panel mágico invisible que hay en la pared y pronuncia cualquier palabra en élfico. La puerta secreta está reforzada mediante magia, por lo que es imposible atravesarla.

## 15. ENTRADA DE YLDARIS

El exterior de la puerta occidental está recubierto de láminas de hierro, salvo por una ranura a la altura de los ojos de un drow cubierta por una placa que se desliza desde dentro. La puerta no tiene ni cerradura ni picaporte y está reforzada con unos pesados barrotes. Cualquiera que pretenda entrar debe atravesar la puerta (Dureza 15, Puntos de Golpe 60) o hacer la llamada secreta conocida por todos los drow del puesto de avanzada (que cambia de vez en cuando) y esperar a que el guardia la abra.

La puerta al este, que lleva a Yldaris, comparte la misma construcción, pero normalmente está abierta y no tiene barrotes.

**Criatura:** un drow guardián llamado Taklitrur monta guardia detrás de la puerta, listo para admitir a cualquiera que haga la llamada correcta. Si el guardián oye una llamada equivocada, primero la ignora, pensando que no es más que otro drow olvidadizo. Si los golpes persisten, o si se da cuenta de que alguien está intentando derribar la puerta, abre la ranura para disparar contra quien esté al otro lado, la cierra y da la alarma.

### TAKLITUR

Drow guardián varón (página 233)

**Iniciativa** Percepción +11

## 16. CÁMARA DE VIGILANCIA

Una mesa y unas sillas se encuentran en la esquina noreste de esta gran sala. Las paredes presentan palabras talladas en una escritura fluida subrayada con marcas verticales. De las cuatro puertas que salen de esta cámara, la que da al oeste parece ser más robusta que las demás.

Las palabras de la pared son aforismos drow en élfico sobre cómo mantenerse alerta y proteger el hogar. Las marcas verticales registran las veces que los drow han repelido estos dichos a los invasores y han hecho honor a ellos.

**Criaturas:** cuando los héroes llegan por primera vez, un drow tirador llamado Yrorix y un par de cazadores están jugando a las cartas con una versión drow de una baraja de presagiar. En caso de asalto, llaman a las tres puertas que conducen a lo más profundo de Yldaris para alertar a más defensores, pero defienden esta posición.

Si los héroes son aliados de Yldaris, los drow invitan alegremente a los héroes a unirse a su partida. No hay mucho en juego y los drow hacen trampas sin descanso, pero puede ser una forma divertida de pasar el rato para los héroes.

Si los héroes rescataron al pícaro drow Falxi Orshendiel del área F12, también está aquí jugando. Falxi es respetado porque es un primo lejano del líder de Yldaris, pero es extremadamente perezoso. Saluda a los héroes cordialmente e insiste a sus compañeros en que son de fiar.

## SINOPSIS DEL CAPÍTULO 9

Los Terrenos de caza contienen urdefhans agresivos, drow reservados y algunos de los monstruos más poderosos a los que se enfrentan los héroes en esta Senda de aventuras. Es clave para que los héroes descubran más información sobre las lentes de fulcro, por ejemplo, de la drow Quara.

Este capítulo proporciona un tesoro sustancial, por cuestiones de diseño, ya que hay muy pocos tesoros en el nivel inferior.

**Pistas ambientales:** áreas de limo resbaladizo, ecos de rugidos, huellas extrañas, moho, paredes de piedra áspera

## TESORO DEL CAPÍTULO 9

Los objetos permanentes y consumibles disponibles como tesoros en el capítulo 9 son los siguientes:

- aceite de bordes afilados
- amuleto de plumas bote de cisne
- anillo de mentiras
- armadura completa+1 resistente
- ballesta de mano+1 de repetición (página 226)
- ballesta de mano de repetición +1 de golpe
- bomba necrótica moderada (página 213)
- botas élficas
- camisote de mallas +2 resistente
- capa élfica
- colgante de ocultismo mayor
- cuchilla shauth +1 (página 213)
- daga +2 de golpe
- entramado de fulcro (página 223)
- espada larga corrosiva +1 de golpe
- espada rhoka +1 de golpe (página 226)
- guantes del sanador mayores
- hacha de batalla de golpe +2
- kukri +1 de golpe
- látigo shauth +1 de golpe (página 226)
- lente de fulcro esmeralda (página 221)
- lente de fulcro ocre (página 221)
- martillo de guerra de adamantino de calidad normal
- maza de golpe +2
- medallón de hierro
- murciélagos momificado
- pergamo de explosión espiritual
- runa de potencia para armadura +2
- varita de continuación (piel pétreo)
- varita de proyectiles múltiples (1.er nivel)
- veneno de estupor (página 214)
- veneno de letargia

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## YRORIX

Drow tirador varón (página 234)

**Iniciativa** Percepción +16

## DROW CAZADORES (2)

Página 233

**Iniciativa** Percepción +16

## FALXI ORSHENDIEL

Drow pícaro varón (Bestiario, pág. 133)

**Iniciativa** Percepción +6

## CRÍATURA 8

## CRÍATURA 7

## CRÍATURA 2

**Tesoro:** la baraja de cartas de adivinación del drow está muy desgastada, pero su iconografía drow es muy poco habitual. Vale 15 po. Alrededor de la mesa hay montones de apuestas por valor de 24 pp.

## 17. LA MORADA DE TANIETH

TRIVIAL 9

Esta pequeña habitación tiene una cama y una mesa al lado. Una taza de cerámica y una ballesta de mano modificada se encuentran junto a la cama.

Este es el dormitorio de un tirador solitario llamado Tanieth. Tanieth es un ermitaño; cuando no está descansando aquí, retocando su ballesta de mano de repetición con partes de otra ballesta de mano de repetición inutilizable, está recorriendo los Terrenos de caza en soledad. Su buen aspecto y su comportamiento distante lo convierten en una especie de rompecorazones entre algunos drow de Yldaris.

**Criaturas:** a Tanieth no le gusta que lo molesten. Tiende a disparar primero y preguntar después, aunque sea otro drow el que lo moleste.

## TANIETH

CRÍATURA 8

Drow tirador varón (página 234)

**Iniciativa** Percepción +16

**Tesoro:** Tanieth ha escondido varios tesoros bajo su colchón, incluido un pequeño saco con 50 po y tres ópalos por valor de 100 po cada uno.

## 18. LA CANTINA DE LOS CAZADORES

Mesas, sillas, platos sucios, botellas vacías y varios utensilios ensucian esta cámara. Es evidente que las criaturas comen aquí, pero rara vez limpian después.

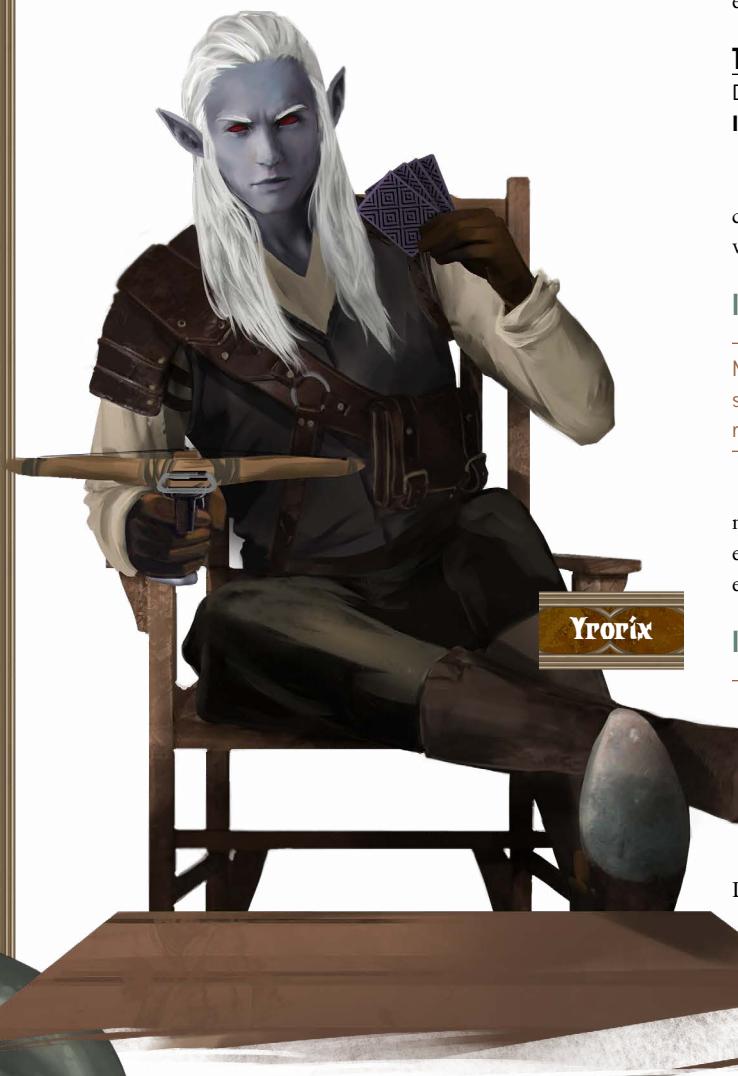
Los cazadores de Yldaris son hábiles en su oficio y mantienen su equipo en buen estado, pero tienden a ser descuidados en su vida cotidiana. Suelen evitar este lugar, a menos que estén comiendo.

## 19. DEPENDENCIAS DE LOS CAZADORES

BAJA 9

Las cinco literas de esta zona son un amasijo de mantas y pieles. A los pies de cada litera hay apilados un trío de taquillas.

Aunque no está tan hecha un desastre como el comedor adyacente, esta sala está notablemente desordenada. Las camas no están asignadas; los cazadores simplemente se tumban en la primera cama que encuentran libre. A diferencia de las camas, cada taquilla con candado pertenece a un cazador específico. Cada candado requiere cinco pruebas con éxito de Latrocínio CD 30 para forzarla o una sola prueba de





## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

Atletismo CD 30 para Abrirla por la fuerza. La mayoría de los cazadores llevan las llaves encima.

**Criaturas:** al menos tres cazadores suelen descansar aquí. Se despiertan rápido para enfrentarse al peligro.

### DROW CAZADORES (3)

Página 233

**Iniciativa** Percepción +16

**Tesoro:** cada taquilla contiene algunos objetos personales, 2d10 po y 4d10 pp. Una contiene un *murciélagos momificado*.

### CRÍATURA 7

## I10. PRÁCTICAS DE TIRO

BAJA 9

Hay una serie de taburetes en la esquina de esta habitación, pero la mayor parte es espacio vacío, salvo por varios maniquíes rellenos de caña que cuelgan del techo en la pared sur. Los maniquíes están llenos de agujeros y algunos todavía tienen viroles clavados.

Los tiradores practican aquí el tiro a corta distancia. Una puerta secreta oculta un armario al oeste; un héroe que Busque en la habitación y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 25 la encuentra. Cuando se tira de uno de los ganchos para colgar maniquíes, la puerta se abre. El armario contiene maniquíes desechados y un vino de setas espantoso.

**Criaturas:** suele haber un par de tiradores practicando aquí. Ferozmente competitivos, ignoran cualquier sonido fuera de esta habitación, ya que están muy concentrados.

### DROW TIRADORES (2)

### CRÍATURA 8

Página 234

**Iniciativa** Percepción +16

## I11. CAMARETAS DE LOS TIRADORES

BAJO 9

Cuatro literas se apiñan en esta habitación. Frente a cada una de ellas hay un trío de robustas taquillas cerradas con candado.

Los tiradores tienden a ser mucho más ordenados que los cazadores, pero éste sigue siendo un espacio comunitario. Los tiradores entran y salen cuando no están haciendo otras tareas dentro o fuera de Yldaris y duermen donde les apetece. Las taquillas son similares a las del área 19.

**Criaturas:** normalmente hay un par de tiradores descansando aquí en cualquier momento. Son rápidos en responder a cualquier alarma o sonido que indique problemas.

### DROW TIRADORES (2)

### CRÍATURA 8

Página 234

**Iniciativa** Percepción +16

**Tesoro:** cada taquilla cerrada contiene objetos personales, 3d10 po y 5d10 pp. Una contiene un *aceite de bordes afilados*.

## I12. DEPENDENCIAS DE LOS GUARDIANES TRIVIAL 9

Esta habitación contiene un par de literas y una mesa baja.

Al igual que los cazadores y los tiradores, los guardianes drow habitan en estos barracones. Los guardianes más reglamentados insisten en que se les asigne literas, pero no tienen taquillas, por lo que llevan sus objetos de valor consigo y sus objetos personales metidos dentro de sus mantas.

**Criaturas:** normalmente hay al menos un guardián descansando en cada habitación. Cuando alguno está en peligro, llama a los demás, que salen rápidamente de sus habitaciones. Encontrarse con estos guardianes juntos constituye un desafío trivial para los personajes de 9.º nivel (si Salaisa Malthulas está presente en el área I14, se une a la lucha, convirtiendo esto en un desafío severo).

### DROW GUARDIANES (5)

### CRÍATURA 5

Página 233

**Iniciativa** Percepción +11

## I13. ALOJAMIENTO ADICIONAL

Esta habitación contiene un par de literas, cada una con un petate cuidadosamente doblado sobre el colchón. A los pies de cada litera hay un par de cajas fuertes con candados y llaves.

Como en cualquier puesto fronterizo, la población de Yldaris aumenta y disminuye con las caravanas que llegan y se van en cualquier momento. Estas habitaciones se reservan para los visitantes, y Quara las ofrece a los héroes. Las taquillas vacías y los candados son como los de la zona 19.

## I14. DEPENDENCIAS DE LA GRAN GUARDIANA MODERADA 9

La gran guardiana Salaisa Malthulas mantiene cerrada la puerta de su dormitorio y lleva consigo la única llave. Requiere cinco pruebas con éxito de Latrocínio CD 30 para forzarla o una única prueba de Atletismo CD 33 para Abrirla por la fuerza.

Esta habitación está ordenada y limpia. Contiene una cama, un pequeño escritorio y un gran baúl.

Todos los drow de Yldaris miran a Salaisa en busca de lidezrago cuando Quara no está cerca. Si algo le sucede a Quara, Salaisa se convierte en la siguiente líder de Yldaris.

El escritorio contiene extensas notas sobre los guardianes de Yldaris: sus nombres, horarios, peculiaridades personales y otras pruebas de que Salaisa los vigila a todos muy de cerca. El baúl sólo contiene objetos personales.

**Criaturas:** Salaisa está continuamente yendo de acá para allá y rara vez utiliza su habitación para otra cosa que no sea dormir. Los héroes pueden encontrar a Salaisa en cualquier lugar de Yldaris o sus alrededores. No es tan amistosa con los héroes como Quara, y le preocupa que acoger habitantes desconocidos de la superficie en Yldaris ponga en peligro a toda la comunidad.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

En una pelea, Salaisa busca rápidamente la ayuda de cualquier drow cercano. Es reacia a dejar que los oponentes humanos, ya que no quiere tener que volver a luchar contra ellos más adelante. Es totalmente leal a Yldaris y lucha a muerte para protegerla.

## SALAISA MALTHULAS

ÚNICO N MEDIANO DROW ELF HUMANOIDE  
Drow jefe de la guardia mujer (Bestiario, pág. 132)  
Percepción +22; visión en la oscuridad

## CRÍATURA 11



**Idiomas** élfico, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +21, Atletismo +22, Intimidación +20, Sigilo +21, Supervivencia +20

**Fue +5, Des +4, Con +3, Int +0, Sab +3, Car +1**

**Objetos** ballesta de mano (10 viroles), coraza, *espada larga corrosiva* +1, veneno de estupor (3; página 214)

**Ceguera ante la luz**

**CA** 31; **Fort** +20, **Ref** +21, **Vol** +22; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia, +2 por estatus a todas las salvaciones contra mental

**PG** 200; **Inmortalidades** sueño

**Ataque de oportunidad** ↗

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ *espada larga* +24 (versátil Per), **Daño** 2d8+9 cortante más 1d6 por ácido

**A distancia** ♦ ballesta de mano +22, **Daño** 1d6+8 perforante más veneno de estupor

**Conjuros divinos innatos** CD 28; **2.º fuego feérico** (a voluntad), oscuridad (a voluntad); **Trucos (6.º)** luces danzantes

**¡Ataca ahora!** ♦ Salaisa grita y un aliado drow en un radio de 30 pies (9 m) que pueda ver u oír a Salaisa aseta un Golpe cuerpo a cuerpo o a distancia como una reacción.

**Tormenta de cuchillas** ♦♦ Salaisa da una Zancada hasta su Velocidad. Puede realizar hasta tres Golpes de espada larga en cualquier momento durante este movimiento, cada uno contra un objetivo diferente que esté a su alcance. Estos ataques cuentan a efectos de calcular su penalizador por ataque múltiple, pero el penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta después de que haya realizado todos sus ataques. Si se mueve a la mitad de su Velocidad o menos durante la Tormenta de cuchillas, ese movimiento no provoca reacciones.

**Tesoro:** el escritorio de Salaisa contiene objetos sospechosos confiscados a los visitantes, incluido un ídolo de rubí del dios maligno Mazmezz valorado en 40 po.

## I15. ZONA COMÚN

BAJA 9

Esta gran sala contiene varias mesas con bancos y algunas sillas acolchadas. Hay colgadas varias cabezas de extrañas criaturas desecadas como decoración en las paredes.

Las cabezas son trofeos de criaturas abatidas en los Terreros de caza. Entre ellas hay una araña de éter, un basilisco albino, un chuul y un seugathi (página 245).

La puerta secreta de la pared sur es unidireccional; no se abre desde este lado y no se puede detectar aquí.

**Criaturas:** hay 2d4 guardianes aquí en todo momento, comiendo o intercambiando historias.

## DROW GUARDIANES (2d4)

Página 233

**Iniciativa** Percepción +11

## CRÍATURA 5



## I16. COCINA

En torno a esta cámara hay varios fogones y pequeños hornos con chimeneas perforadas en las paredes de roca. Los platos y utensilios están apilados en una mesa central. En un rincón hay una palangana llena de agua con una capa de jabón en la parte superior. En la pared sur hay pilas precarias de barriles y cajas que se tambalean.

En Yldaris no hay personal dedicado a la cocina. Los drow preparan su propia comida o convencen a otros para que cocinen para ellos (un castigo común por perder en un juego o en una competición atlética).

**Criaturas:** normalmente hay 1d4 guardianes cocinando aquí.

### DROW GUARDIANES (1d4)

Página 233

**Iniciativa** Percepción +11

## I17. GRAN CÁMARA

### TRIVIAL 9

El techo de esta enorme cámara es alto y abovedado. En el centro hay una pequeña forja, un yunque y una mesa de trabajo con varias herramientas. Hay unos cuantos bancos alineados contra las paredes.

Esta sala cumple una doble función: como taller y como sala de reuniones del puesto de avanzada. Los drow a veces trasladan las mesas aquí para celebrar banquetes o reuniones.

**Criaturas:** Quara se reúne con los héroes aquí; consulta “Cómo entablar amistad con los drow” en la página 174.

### QUARA ORSHENDIEL

### CRÍATURA 11

ÚNICO CN MEDIANO DROW ELF HUMANOIDE

Drow líder mujer (*Bestiario*, pág. 132)

**Percepción** +21; visión en la oscuridad

**Idiomas** común, daimónico, élfico, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +22, Atletismo +20, Diplomacia +20, Engaño +22, Intimidación +22, Sigilo +20, Supervivencia +19

**Fue** +3, **Des** +5, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +5

**Objetos** ballestas de mano de repetición de golpe +1 (2, con 3 cargadores; página 225), bandolera de tirador (página 225), camisote de mallas, kukri +1 de golpe, veneno de estupor (4; página 214)

**Ceguera ante la luz**

**CA** 30; **Fort** +16, **Ref** +22, **Vol** +21; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia, +2 por estatus a todas las salvaciones contra mental

**PG** 190; **Inmunidades** sueño

**Aura de mando** (aura, emoción, mental) 30 pies (9 m). Los drow que rodean a Quara se sienten alentados por su presencia. Sus aliados drow en el aura obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad.

**Denegar ventaja** Quara no está desprevenida ante criaturas escondidas, no detectadas o que la flanqueen de 11º nivel o

inferior ni ante criaturas de 11º nivel o inferior que usen Ataque por sorpresa.

**Evasión** Cuando Quara tiene éxito en una tirada de salvación de Reflejos, obtiene un éxito crítico en su lugar.

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ kukri +24 (ágil, derribo, sutil), **Daño** 2d6+9 cortante

**A distancia** ♦ ballesta de mano de repetición +24 (incremento de alcance 60 pies [18 m], recarga 0, repetición), **Daño** 2d6+9 perforante más veneno de estupor



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

9:

esta

ntura

esta

ntura

esta

173

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## LA AYUDA DE LOS DROW

Ganarse la confianza de los drow es una gran ayuda para la misión de los héroes en los Terrenos de caza y más allá. No sólo consiguen un lugar seguro donde descansar, sino que también pueden utilizar la fuerza y el espacio de trabajo del puesto de avanzada (área I17) para reparar o incluso fabricar objetos. Además, los comerciantes pueden venderles cualquier objeto común de hasta 7º nivel, incluidos los objetos alquímicos, el equipo y las armas de la Caja de herramientas de la aventura. Les lleva más o menos una semana ir a buscar a Lozardyn los objetos que no tienen a mano.

Por último, los héroes que aprenden de los tiradores de Yldaris obtienen acceso al arquetipo de drow tirador (página 228).

**Conjuros divinos innatos** CD 28; 2º fuego feérico (a voluntad), oscuridad (a voluntad); **Trucos (6.º)** luces danzantes

**Tirador defensivo** Los ataques de Quara no provocan reacciones.

**Arma envenenada** ♦ (manipular) **Requisitos** Quara empuña un arma cortante o perforante y tiene una mano libre; **Efecto** Quara aplica veneno al arma.

**Truco para recargar** ♦ **Requisitos** Quara empuña una ballesta de mano de repetición descargada; **Efecto** Quara Interactúa para recargar la ballesta de mano de repetición y asesta un Golpe con ella.

**Desenfundado del tirador** ♦ **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** Quara Interactúa para desenfundar una ballesta de mano de repetición cargada y asestar un Golpe con ella, o da un Golpe con una ballesta de mano de repetición cargada que esté sosteniendo y luego Interactúa para guardarla.

**Duelo de escaramuzas** ♦ Quara da una Zancada o da un Paso y luego asesta un Golpe. Este Golpe infinge 3d6 de daño adicional.

**Tesoro:** sobre la mesa de trabajo hay un cargador de ballesta de repetición (página 226) y un juego de material de reparaciones magnífico.

## CÓMO ENTABLAR AMISTAD CON LOS DROW

Si los héroes trataron pacíficamente con los drow y consiguieron una audiencia con Quara, unos cautelosos drow guardianes los escoltan hasta aquí y les piden que esperen. Varios empleados traen sillas de la zona común (zona I15) y comida y vino de setas de la cocina (zona I16). Los guardianes se muestran curiosos y habladores, ya que tienen poca experiencia con los habitantes de la superficie, pero evitan las conversaciones que parezcan un interrogatorio: es una prerrogativa de Quara. Si los héroes son reticentes o groseros, los drow simplemente esperan en silencio. Si los héroes atacan imprudentemente, los guardianes piden refuerzos.

Al poco tiempo, Quara llega para recibir a los héroes, irradiando calma y curiosidad. La acompañan la severa Salaisa

Malthulas, comandante de los guardianes del puesto, y los extraños drow gemelos videntes de las cavernas, Bhazrade y Klathor, que permanecen en silencio a distancia. Quara es quien habla.

«Tenéis pinta de moradores de la superficie. Nunca he conocido a ninguno de los vuestros, pero he visto obras de arte. Es extraño, no sois tan feos como nuestro arte os hace parecer. Soy Quara Orshendiel, líder de este puesto de avanzada. Veamos si podemos ayudarnos mutuamente».

Si los héroes rescataron a Falxi, Quara añade su agradecimiento por rescatar a su primo de «uno de los líos en los que siempre se mete».

Quara es sincera tanto en sus palabras como en sus objetivos. Los videntes predijeron que vendrían moradores de la superficie como potenciales aliados y Quara quiere creerlo.

Quara invita a los héroes a contar su historia. Simpatiza con las dificultades, se ríe de las partes graciosas y hace preguntas cuando no entiende algo. Si los héroes mencionan las *lentes de fulcro* o le muestran una, ella muestra un interés evidente. Quara pasa por alto los pequeños desaires o las groserías, pero reprende con calma cualquier agresión manifiesta. Su paciencia no es infinita y a los héroes demasiado desagradables les pide que abandonen Yldaris y que no vuelvan.

Al final de la conversación, Quara dice: «Me habéis dado algunas cosas en las que pensar. Gracias». A continuación, invita a los héroes a quedarse en el alojamiento adicional (área I13) hasta que tome una decisión. Quara pasa unas horas pensando y luego apuesta por una alianza.

Vuelve a convocar a los héroes en esta sala, ya sea unas horas más tarde o la próxima vez que vuelvan a Yldaris. Bhazrade y Klathor están, al igual que la vez anterior, acechando en las esquinas de la habitación. Quara explica lo siguiente.

«Creo que habéis sido sinceros conmigo, así que voy a ser sincera con vosotros. Yldaris sólo existe porque a Belcorra le apetece. Este asentamiento estaba aquí cuando ella creó por primera vez sus vastos dungeons; en aquel entonces, mi abuelo era su líder. Belcorra se alió con varios grupos, incluidos los drow, los urdefhans del oeste y los gnomos subterráneos, que han abrazado la muerte en vida. A cada grupo, Belcorra le entregó una gran lente mágica con extraños poderes. Para custodiarlas, creo. La nuestra era la *lente de fulcro* ocre y permitía manipular las emociones».

«Pero había más en la lente. Mi abuelo se lo contó a mi padre, Larathols, que se convirtió en el líder de Yldaris después de él. Pero mi padre nunca me lo contó». Quara suspira. «Nunca estuve destinada a liderar. Mi hermana mayor iba a suceder a mi padre. Ambos se embarcaron en una expedición secreta hace unos años. En una isla del gran lago, el señor de la guerra urdefhan Khurfel los capturó y mató. Su expedición estaba relacionada con la lente, creo y sospecho que mi padre la llevaba consigo. Tal vez la escondiera en algún lugar; o tal vez Khurfel se la quitara. No lo sé».

«Belcorra vino a mí como un fantasma poco después. Insistió en que jurara el apoyo y la ayuda de Yldaris en una invasión a



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: El campo de entierro

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

la superficie que la alimenta incluso en la muerte. Por el bien de Yldaris, renové los votos que hizo mi abuelo. Pero nunca me he sentido obligada por meras palabras. No la ayudaré. Os ayudaré a vosotros. Sois bienvenidos en Yldaris todo el tiempo que queráis».

Los héroes pueden hacerle más preguntas a Quara si lo desean, pero no tiene mucha más información. Sin embargo, antes de que la conversación termine, Bhazrade y Klathor se pronuncian.

«Hay algo más...», dice uno de los gemelos. Mueven la boca al unísono, lo que hace difícil distinguir quién está hablando.

«...que deberías saber», continúa el otro drow.

Esto despierta claramente el interés de Quara, que hace un gesto para que los hermanos continúen.

«La lente ocre se encuentra en un lugar oscuro y húmedo. Khurfel no se hizo con ella. Larathols la tiró al agua para negársela a su enemigo. Murió intentando saber más de su propósito, más que la verdad a medias que conocemos», dice uno de los gemelos.

«Hemos tenido una visión en la que las piedras que dan poder a la reina Fantasma eran la clave de su desaparición. Son astillas de algo antiguo, ajeno, maligno y hambriento», continúa el otro.

«¡Vimos los ojos de la Muerte vacía!», gritan al unísono.

«Ella separó las lentes porque, juntas, atraen la siniestra atención de la Muerte vacía. Ni siquiera la reina Fantasma puede resistirse a la Muerte vacía cuando sus poderes se manifiestan en su interior. Los secretos de las lentes se encuentran en la vieja bóveda del tesoro, que da al lago».

«Encontrad las lentes y las respuestas que buscaba Larathols».

Los videntes gemelos se callan de nuevo y Quara vuelve a mirar a los héroes. Les explica: «Os diría que os acostumbraréis a Bhazrade y Klathor, pero uno nunca lo hace. Os aseguro que cuando hablan, es importante. Todo esto es nuevo para mí, pero si sus palabras beneficijan a Yldaris, a vosotros también».

**Consultar Los juncos susurrantes:** los héroes podrían haber dado con un libro que recoge conocimiento sobre Nhimbaloth, llamado *Los juncos susurrantes*, en los pisos superiores de las bóvedas de la Abominación. Un héroe que consulte este tomo encuentra referencias a las *lentes de fulcro* sin hacer una prueba de Recordar conocimiento y sin sufrir la maldición del libro. Los juncos susurrantes hablan de la existencia de fragmentos de la esencia de Nhimbaloth en las *lentes de fulcro*, tal vez como medio para contactar con la Diosa Exterior. Las *lentes de fulcro* poseen distintas y poderosas aptitudes (aunque en el texto no se especifican cuáles). Sin embargo, las *lentes de fulcro* son peligrosas cuando se juntan, e incluso los adoradores de Nhimbaloth temen reunir más de dos o tres. El uso de sus poderes atrae el escrutinio de Nhimbaloth e invita a la destrucción.

**Misión secundaria:** encontrar las *lentes de fulcro* y utilizarlas contra Belcorra es el objetivo principal de la *Senda de aventuras: Las bóvedas de la Abominación*. Pero Quara tiene

una misión secundaria personal que es importante para ella: le gustaría matar a Khurfel y que le trajeran su espada rhoka como trofeo. A pesar de lo pragmática que es Quara, comparte la sed de venganza común de los drow. Les deja bien claro a los héroes que Khurfel nunca se separará de la lente mientras le quede una pizca de aliento, por lo que, en cualquier caso, derrotarlo es imprescindible.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 120 PX por aliarse con Quara y los drow de Yldaris.



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## I18. DEPENDENCIAS DE LOS VIDENTES MODERADA 9

Esta gran habitación sólo contiene dos finos petates para dormir. El techo está pintado con dibujos que parecen constelaciones.

Aquí viven Bhazrade y Klathor. Los gemelos reciben enigmáticas adivinaciones mediante la comunión con la piedra de las Tierras Oscuras, concentrándose en los patrones del techo. Comparten esta sabiduría con sus aliados de la forma que consideran más beneficiosa para Yldaris.

**Criaturas:** cuando se encuentran aquí, los gemelos suelen estar meditando o descansando. En una pelea, utilizan sus poderes ocultistas para hostigar e incapacitar a los enemigos de uno en uno.

### BHAZRADE Y KLATHOR

ÚNICO CM MEDIANO DROW ELF HUMANOIDE

Drow videntes de las cavernas varones (2; Bestiario, pág. 132)

**Percepción** +18; visión en la oscuridad

**Idiomas** común, élfico, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +17, Naturaleza +18, Ocultismo +18 (+20 bajo tierra), Sigilo +19, Supervivencia +18

**Fue** +2, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +4

**Objetos** bastón, varita de proyectiles múltiples (1.º nivel)

**Ceguera ante la luz**

**CA** 27; **Fort** +15, **Ref** +19, **Vol** +18; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia, +2 por estatus a todas las salvaciones contra mental

**PG** 110; **Inmortalidades** sueño

**Defensa pétrea** ➔ **Desencadenante** Un enemigo está a punto de dañar al vidente de las cavernas con daño contundente o con un hechizo que tenga el rasgo tierra; **Efecto** El vidente de las cavernas obtiene resistencia 10 contra el daño desencadenante.

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ➔ bastón +19 (a dos manos d8), **Daño** 1d4+4 contundente

**Conjuros divinos innatos** CD 28; **2.º** fuego feérico (a voluntad), oscuridad (a voluntad); **Trucos (5.º)** luces danzantes

**Conjuros de ocultismo espontáneos** CD 28, ataque +20; **5.º** (3 espacios) expulsión ectoplasmática (página 224), ojos fisgones, tentáculos negros; **4.º** (4 espacios) explosión de sonido, globo de invulnerabilidad, maldición del paria, puerta dimensional; **3.º** (4 espacios) ceguera, guía del vagabundo, heroísmo, lentificar; **2.º** (4 espacios) augurio, falsa vida, invisibilidad, paranoia; **1.º** (4 espacios) bendecir, orden imperiosa, remendar, zarcillos macabros; **Trucos (5.º)** atontar, conocer la dirección, detectar magia, escudo, toque gélido

**Rituales** CD 28; comunión, geas

**Distorsión de las cavernas** ➔ (ocultismo, transmutación) **Frecuencia**

una vez al día; **Requisitos** El vidente de las cavernas está bajo tierra;

**Efecto** Los guijarros y el polvo se levantan de la piedra para impedir la visión. El vidente de las cavernas y sus aliados en un radio de 60 pies (18 m) pasan a estar ocultos durante 1 minuto. Esta ocultación no se puede usar para Esconderse ni Moverse furtivamente.

**Zancada subterránea** El vidente de las cavernas ignora el terreno difícil mientras esté bajo tierra.

## I19. CÁMARA DE QUARA

Las dos puertas de este pasillo están cerradas y Quara es quien tiene las llaves. Forzar una cerradura requiere cinco pruebas de Latrocínio CD 30 con éxito o una prueba de Atletismo CD 33 con éxito para Abrirla por la fuerza. La puerta interior tiene un *glifo custodio* que contiene una *explosión de sonido* de 4.º nivel (salvación básica de Reflejos CD 28; CD 28 para descubrir e inutilizar el glifo). El glifo se activa si la puerta se abre sin usar la llave.

Una cama sin hacer y con pieles amontonadas se encuentra junto a una mesa repleta de papeles apilados y un plato con comida a medio comer. En un rincón hay un cofre torcido con ropa desparramada.

Esta cámara siempre ha albergado al líder de Yldaris; hace poco era la habitación de Larathols y ahora es la de Quara. Este hecho le resulta incómodo, ya que sigue considerando la habitación como el espacio privado de su padre.

La pared norte contiene una ingeniosa puerta secreta, que Quara puede utilizar para colarse en la zona común y pedir refuerzos o escapar de los problemas. Dar con la puerta secreta requiere una prueba de Percepción CD 30 con éxito y abrirla implica presionar la secuencia correcta de paneles ocultos en la pared para provocar que la pared se deslice hacia afuera.

**Tesoro:** dentro del cofre abierto, entre objetos personales y mudas de ropa, hay una pequeña caja de hierro que contiene 50 po, un brazalete de oro y ópalo que vale 75 po y 5 pequeños diamantes que valen 30 po cada uno. El cofre también contiene dos pares de *botas élficas* y dos *capas élficas* negras. Quara presta estos objetos a su gente para misiones especialmente delicadas en los Terrenos de caza. Puede prestárselos a los héroes que se lleven bien con ella.

## I20. CUEVA DE MEDITACIÓN

Esta enorme caverna es impresionante. Entre su piedra gris hay vetas y crecimientos de cristales en tonos brillantes de azul reluciente, blanco perla, escarlata brillante y morado oscuro. En el centro de la cámara se encuentra un estanque poco profundo, cuyo fondo y paredes están hechos de los mismos cristales brillantes.

Esta cámara es lo más parecido a un templo que tiene el puesto de avanzada, aunque pocos drow de Yldaris son religiosos. Bhazrade y Klathor realizan sus rituales aquí.

## I21. ENTRADA DE LA CABANA

Esta gran estructura de piedra está flanqueada a un lado por la enorme huella de la *Luz sombría* al norte y al otro por la enorme escalera de hierro que desciende desde la sima del nivel de la Granja. Belcorra construyó este alojamiento para que los que cazaban en las cavernas salvajes pudieran descansar con relativa seguridad. En los primeros días, los drow, los urdefhans y varios cazadores mercenarios utilizaban la



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

cabaña gracias a una serie de treguas incómodas impuestas por Belcorra y sus Hijos. Estas frágiles treguas se rompieron cuando Belcorra murió y la cabaña ha cambiado de manos varias veces desde entonces.

Los calignis que actualmente se refugian en ella son huраños y reservados. Rara vez salen a cazar, ya que su líder Galudu satisface la mayoría de sus necesidades. La mejor manera de que los héroes se encuentren con ellos pacíficamente es hablar con Dulac en el santuario (área H8). De lo contrario, los calignis consideran una amenaza a cualquiera que irrumpa aquí, y los héroes deben ser especialmente diplomáticos para aplacarlos.

La puerta tenía una enorme cerradura, pero quedó destrozada hace ya tiempo. Ahora, los calignis bloquean la puerta desde dentro. No se puede Abrir por la fuerza, pero se puede destruir (dureza 15, Puntos de Golpe 60). También está protegida por el glifo que se describe a continuación.

**Glifo custodio:** Galudu colocó un *glifo custodio* en esta puerta que afecta a cualquiera que la toque y no sea caligni. Contiene un relámpago de 5.º nivel (salvación básica de Reflejos CD 26; CD 26 para descubrir e inutilizar el glifo).

### I22. GRAN SALÓN

### SEVERA 9

Este salón era grandioso e impresionante en su día. Ahora los murales de las paredes están desconchados y manchados, el suelo está cubierto de barro y los pocos muebles que quedan parecen haberse reparado apresuradamente muchas veces. Un pozo para hacer fuego se encuentra en el centro de la cámara.

La zona, que en su día fue un animado lugar de reunión y de banquetes para los cazadores, sirve ahora de puesto de avanzada donde los refugiados caligni vigilan a los intrusos. Las dos puertas más pequeñas de la zona no están cerradas, pero la gran puerta de doble hoja del oeste está bloqueada desde este lado.

**Criaturas:** tres calignis intentan contener a los intrusos y evitar que se adentren más en la cabaña. Si es posible, un defensor se desplaza hasta las puertas más pequeñas y las golpea, alertando a los otros calignis de un ataque. Esto atrae a los calignis al área I23; en conjunto, constituyen un encuentro severo para los personajes de 9.º nivel. Si la custodia Dulac acompaña a los héroes, los calignis le indican a regañadientes cómo llegar hasta el área I25 para hablar con Galudu.

#### CALIGNI DEFENSORES (3)

#### CRÍATURA 8

RARO CN MEDIANO CALIGNI HUMANOIDE

Percepción +16; visión en la oscuridad mayor

Idiomas caligni, infracomún

Habilidades Acrobacias +17, Atletismo +18, Intimidación +16, Sigilo +17, Supervivencia +16

Fue +4, Des +5, Con +1, Int -1, Sab +2, Car +2



Caligni defensor

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

**Llama fúnebre** (luz) Cuando el caligni defensor muere, su cuerpo arde en un destello de llamas blancas. Todas las criaturas en una explosión de 6 pies (1,8 m) reciben 6d10 de daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 26). Su equipo y tesoro no se ven afectados por las llamas y quedan en un montón en el lugar donde murió.

## Ataque de oportunidad ↗

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ espada corta +19 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+8 perforante más veneno de mancha negra

**A distancia** ♦ arco corto +19 (incremento de alcance 60 pies [18 m], letal d10, recarga 0), **Daño** 1d6+8 perforante más veneno de mancha negra

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 24; 2.º niebla de oscurecimiento (a voluntad), oscuridad (a voluntad); **Trucos** (3.º) detectar magia

**Codo a codo** Cuando está adyacente a uno o más defensores a los que pueda ver, el defensor infinge 2d6 de daño adicional con sus Golpes.

## 123. CATRES DE LOS CALIGNI

BAJA 9

Esta habitación está sucia y huele a rancio. Por el suelo hay alfombras, mantas y trapos hechos jirones.

Este dormitorio está tenuemente iluminado por las grietas que brillan alrededor de la puerta del área 124.

**Criaturas:** los dos calignis que descansan aquí acuden si hay escándalo en el gran salón. Si se ven superados, un defensor abre la puerta del área 124 para liberar a los muertos vivientes.

## CALIGNI DEFENSORES (2)

CRÍATURA 8

Página 177

**Iniciativa** Percepción +16

## 124. MUERTOS EXTRAÑOS

MODERADA 9

Si los héroes examinan el resplandor en las grietas de la puerta, éste se desplaza como si la fuente de luz en su interior se moviera.

Una pila de urnas polvorrientas se amontona contra la pared este de esta pequeña sala; cada una cubierta de runas dentadas.

Los caligni se mantienen alejados de esta sala debido a sus extraños ocupantes, un par de raros calignis muertos vivientes llamados caminantes brillantes. Sólo Galudu acude regularmente a hablar con ellos; los otros calignis sólo abren la puerta si necesitan ayuda seria e inmediata.

Las urnas son restos de cuando este lugar era una cabaña para cazadores. Hay 11 urnas en total, de 3 pies (90 cm) de altura cada una. Se utilizaban para conservar mágicamente partes de criaturas extraídas como trofeos, pero su magia desapareció hace ya tiempo. Cuatro urnas contienen garras o huesos marchitos.

**Criaturas:** los dos caminantes brillantes pasean inquietos por esta sala, pero Galudu hace todo lo posible por mantenerlos con los pies en la tierra y tranquilos. Cuando ven a criaturas que no son calignis, suponen que están atacando la cabaña y luchan hasta ser destruidos o hasta que Galudu los haga desistir.

## CAMINANTES BRILLANTES (2)

CRÍATURA 9

Página 231

**Iniciativa** Percepción +19

## 125. DESPERDICIOS VIEJOS

Esta sucia habitación está llena de montones de muebles rotos, trapos y demás desperdicios.

Galudu a veces celebra reuniones aquí, en lugar de hacerlo en su cámara privada al sur. Si los héroes están con la custodia Dulac, ésta les pide que esperen aquí mientras informa en privado a Galudu de su presencia.

## 126. HABITACIÓN DE GALUDU

MODERADA 9

Un gran ventanal de piedra transparente ofrece vistas a las tierras salvajes fuera de la cabaña, pero está tan cubierto de suciedad que es difícil ver a través de él con claridad. Se ha dispuesto una mesa improvisada cerca del centro de la habitación junto a un petate enrollado.

**Criaturas:** Galudu pasa la mayor parte del tiempo aquí. No sólo es la líder de los calignis, sino su principal proveedora, los alimenta con comida y agua conjuradas cuando los cazadores regresan con las manos vacías, o cuando no regresan.

Si los héroes se abren paso a través de la cabaña, Galudu utiliza sus conjuros para ahuyentálos. Dado que no tiene ningún otro lugar al que ir, lucha a muerte.

Si la custodia Dulac condujo a los héroes hasta aquí, Galudu se muestra recelosa, aunque agradable; si los héroes ayudaron a Dulac y a su banda de sectarios insensatos, puede que también la ayuden a ella. Escucha a los héroes, pero rápidamente les presenta el tema de su misión secundaria en la página 179.

## GALUDU

CRÍATURA 11

ÚNICO CN MEDIANO CALIGNI HUMANOIDE

Caligni mujer líder (Bestiario, pág. 53)

**Percepción** +18; visión en la oscuridad mayor

**Idiomas** caligni, común, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +20, Arcanos +18, Diplomacia +20, Engaño +22, Sigilo +20

**Fue** +2, **Des** +5, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +5

**Objetos** daga, varita de continuación (piel pétrea)

**Ceguera ante la luz**

**CA** 30; **Fort** +18, **Ref** +21, **Vol** +22

**PG** 195, motas fúnebres



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

**Motas fúnebres** (fuerza, luz) Cuando Galudu muere, su cuerpo estalla en motas brillantes de energía mágica. Todas las criaturas en una explosión de 20 pies (6 m) sufren 12d6 de daño de fuerza (salvación básica de Reflejos CD 30). El equipo de Galudu no se ve afectado por la explosión y queda amontonado en el lugar en el que murió.

**Paso oportuno**  **Desencadenante** Una criatura cegada o deslumbrada, o una criatura con ceguera ante la luz, termina su movimiento adyacente a Galudu; **Efecto** Galudu da un Paso.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo**  daga +22 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+9 perforante

**Cuerpo a cuerpo**  daga +22 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+9 perforante

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 28, ataque +20; **4.º oscuridad**; **2.º niebla de oscurecimiento** (a voluntad), **oscuridad** (a voluntad); **Trucos** (6.º) detectar magia

**Conjuros arcanos preparados** CD 30, ataque +22; **6.º doble engañoso, dominar, repulsión**; **5.º cono de frío** (x2), **destierro, nube aniquiladora**; **4.º crear comida** (x2), **globo de invulnerabilidad, velo**; **3.º ceguera, glifo custodio, relámpago** (x2); **2.º crear comida, invisibilidad, maniobra telecinética, terribles carcajadas**; **1.º alarma, crear agua** (x3); **Trucos** (6.º) atontar, escudo, mensaje, rayo de escarcha, salpicadura de ácido

**Ataque furtivo** Galudu infinge 3d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

**Alimentar al superviviente** (curación) Una criatura que come comida conjurada por el conjuro crear comida de Galudu recupera 4d4 Puntos de Golpe. Una criatura sólo puede beneficiarse de esta curación una vez por semana.

**Misión secundaria:** Galudu explica que estos calignis son todos refugiados que huyen de una calamidad en lo más profundo de las Tierras Oscuras que no explica. Varios calignis murieron antes de llegar a salvo a esta cabaña; ahora sólo quedan los más fuertes. Pasa por alto rápidamente el cisma que llevó a Dulac a ocupar los niveles superiores como la secta de Urthagul; Galudu considera que Dulac y su secta son unos simplones aferrados a una vana esperanza y no le importa su destino. Está más interesada en encontrar una salida segura para ella y sus caligni defensores; los sectarios son bienvenidos si no retrasan a Galudu.

Galudu explica que hay dos salidas, pero ambas están bloqueadas por poderosos monstruos: un daimonion al sur (área I31) y un dragón al oeste (área I51). Además, las partidas de caza de urdefhans pueden (y lo han hecho) reducir el número de calignis. Si los héroes aceptan eliminar a cualquiera de los dos monstruos (o, mejor aún, ya lo han hecho) y escoltan a los calignis hasta allí, Galudu les entrega su varita mágica como pago. Galudu no sabe que el área I42 también conduce a la salida de los Terrenos de caza, pero está encantada de tomar ese pasaje si los héroes despejan el camino. Los héroes deben derrotar por su cuenta a la criatura que elijan y pueden volver para escoltar a los calignis. Como los defensores del área I22 no les dejan entrar por el área I21, tendrán que

volver al nivel de la Granja y descender por el santuario para volver con Galudu.

### ATAQUE URDEFHAN

### SEVERA 9

Si los héroes aceptan la misión secundaria, el viaje no está exento de incidentes. Los urdefhans batidores letales están esperando a que los calignis salgan a la luz. Los habitantes de las zonas I35 y I36 se unen para atacar al grupo. Este es un encuentro severo para personajes de 9.º nivel, pero tienen a los calignis de su lado.



## LA VASTA CAVERNA

La mayor parte de los Terrenos de caza es un desierto de formaciones rocosas, crecimientos de cristal, manantiales minerales y vastas franjas de setas imponentes. Sus habitantes no siempre se encuentran en sus respectivas áreas de encuentro. Cada 15 minutos que los héroes pasan atravesando la caverna, hacen una prueba plana secreta CD 5. Si tienen éxito, se enfrentan a uno de los siguientes encuentros aleatorios. Si el resultado es una criatura a la que los héroes ya se han enfrentado, se considera que no hay encuentro.

### d12 Encuentro

- |       |  |
|-------|--|
| 1     | Un lagarto de monta fugado del área <b>I30</b>   |
| 2     | Salaisa Malthulas del área <b>I14</b> y <b>1d4</b> guardianes del área <b>I12</b>          |
| 3 a 4 | 2 drow tiradores del área <b>I10</b>   |
| 5     | 2 caligni defensores del área <b>I23</b>   |
| 6 a 7 | Partida de guerra urdefhan: 2 batidores letales y 2 azotadores del área <b>I34</b>         |
| 8 a 9 | Urdefhans y daimonions: 4 guerreros y 2 ceustodaimonions del área <b>I34</b>               |
| 10    | Urdefhans buscadores de sacrificios: 1 mago de sangre y 3 torturadores del área <b>I35</b> |
| 11    | El cauthooj del área <b>I41</b> , que vuelve a su nido al cabo de 2 asaltos                |
| 12    | Ravirex del área <b>I51</b>  |

## I27. BASE DE LA ESCALERA DE MANO

BAJA 9

Una gran escalera de mano hecha de hierro se extiende hacia arriba en la oscuridad. Sus cadenas y varillas están agrietadas y descascarilladas por el óxido.

Esta escalera asciende más de 100 pies (30 m) hasta el área **H34**.

**Criaturas:** cuatro ceustodaimonions merodean entre los escombros y las setas de la base de la escalera. Tienen tantas ansias de violencia que luchan a muerte con cualquiera que vean.

## CEUSTODAIMONIONS (4)

Bestiario, pág. 68

**Iniciativa** Percepción +14

**CRÍATURA 6**

## I28. FOSO CENTRAL

Una cinta de luz retorcida se extiende desde un agujero circular en el techo hasta un agujero igual en el suelo. La piedra cercana a la luz parece cubierta de hoyos e infectada. Las paredes

redondeadas están decoradas con cabezas de piedra de monstruos temibles gruñendo.

No se puede llegar al interior de la *Luz sombría* desde este nivel; el único acceso es desde 100 pies (30 m) por encima (área **H37**) o 100 pies (30 m) por debajo (área **J20**). Una criatura viva que termine su turno dentro de la cinta de luz de 5 pies (1,5 m) de diámetro sufre 9d6 de daño negativo (salvación básica de Reflejos CD 24). Las cabezas de piedra no son más que una decoración que le gustaba a Belcorra; constituyen una especie de lista de control de las aberraciones. Incluyen chuuls, modelados, gug y otros monstruos que los héroes probablemente ya se hayan encontrado. No están hechos de la misma piedra invulnerable que la *Luz sombría*, por lo que pueden retirarse y destruirse con normalidad.

## I29. COBERTIZO PARA BOTES

MODERADA 9

Este edificio de piedra, de sólo 8 pies (2,4 m) de altura, se encuentra en la orilla. Dos muelles de madera sobresalen del edificio hacia las oscuras aguas del enorme lago subterráneo. Las puertas están cubiertas de moho y líquenes, como si no se hubieran abierto en años.

Los Hijos de Belcorra cuidaron en su día este lago como hicieron con el de arriba, pero los urdefhans los expulsaron hace siglos. Durante esta derrota, los urdefhans llevaron a Beluthus, un poderoso ocultista entre los Hijos de Belcorra, de vuelta a este cobertizo para botes y lo encerraron. Beluthus ha permanecido en su interior desde entonces, sucumbiendo al letargo como muchos de los otros gnomos muertos vivientes. Además de estar cubiertas de moho, las puertas tienen tablones improvisados clavados en el exterior. Los tablones son fáciles de arrancar, pero hacerlo es ruidoso y alerta a Beluthus. En el interior, un bote de remos viejo, aunque todavía utilizable, cuelga de unas cadenas cortas en el techo.

**Criaturas:** Beluthus se despierta cuando alguien abre las puertas o se cuela en el cobertizo para botes. Arremete con furia, ansioso por hacerse con más almas tras su largo letargo y reunirse con los demás Hijos de Belcorra.

## BELUTHUS

**CRÍATURA 11**

**ÚNICO** **NM** **PEQUEÑO** **MUERTO VIVIENTE**

Devorador macho (Bestiario 2, pág. 79)

**Iniciativa** Percepción +22

**Tesoro:** el bote de remos contiene un pequeño cofre con un *amuleto de plumas bote de cisne*, una daga +2 de golpe y una *piedra rúnica* con una *runa de potencia para armadura +2*.

## I30. CARRERA DE LAGARTOS

BAJA 9

El techo de esta caverna presenta muchos crecimientos de cristal y estalactitas. Una llovierna gotea de estas formaciones y los caminos serpentean a través de los espesos hongos que crecen en el suelo.



Los drew de Yldaris cultivan en esta zona un hongo espeso y de rápido crecimiento desarrollado por drew micólogos en comunidades lejanas. Estos hongos ocultan los movimientos de los drew y proporcionan a la comunidad una fuente de alimento.

El movimiento en esta zona supone un reto, dado que los gruesos hongos ocultan estalagmitas y crecimientos cristalinos en el suelo. Para los drew de Yldaris y sus lagartos de monta, que conocen el terreno, el suelo es un terreno difícil; para el resto de criaturas, es terreno difícil mayor.

**Criaturas:** los drew dejan que sus lagartos de monta corran libres en esta zona. Los depredadores de la caverna a veces atrapan y matan a un lagarto errante, pero a los drew no les importa la pérdida, ya que pueden estudiar el lugar de la matanza y obtener más información sobre las criaturas que cazan cerca de su hogar. Actualmente hay cuatro lagartos de monta, que acaban de alcanzar la madurez. Como dos de sus hermanos fueron abatidos recientemente por urdefhans, son agresivos con los humanoides que no sean drew. Un lagarto cuyos Puntos de Golpe queden reducidos a menos de 25 huye de la zona.

### LAGARTOS DE MONTA (4)

### CRÍATURA 5

Lagarto con chorreras gigante (Bestiario, pág. 225)

**Iniciativa** Percepción +11

**Tesoro:** aunque los lagartos con chorreras gigantes no tienen ningún tesoro, hay 87 po y 120 pp esparcidos cerca de los restos de una tela de araña. Un drew muerto en la telaraña tiene una *capa élfica* y unos *guantes de curación mayores*.

### I31. LOS YERMOS

### SEVERA 9

El crecimiento de los hongos se reduce en esta caverna, dando paso a roca estéril y escombros. En medio de la piedra gris apagada, unas extrañas nubes de niebla espesa y negra flotan a ras del suelo.

Los drew de Yldaris bordean el tramo norte de esta caverna cuando vienen por aquí, conscientes de los peligros que acechan en las profundidades. Los drew llaman a este lugar los Yermos; si los héroes se han ganado su ayuda, les advierten de sus riesgos: la niebla es mortal y la caverna alberga un peligroso monstruo.

La niebla impone un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Percepción. Todo lo que está más allá de 10 pies (3 m) está oculto y la visibilidad termina a 30 pies (9 m).

Un estrecho pasaje conduce hacia el sur a las distantes e igualmente traicioneras cavernas de las Tierras Oscuras, fuera del alcance de esta aventura.

**Peligro:** los efectos de la niebla están ligados al miasma del daimonion. Cuando una criatura que no sea un infernal ni un urdefhan se adentra en la caverna, la niebla se solidifica en forma de bocas que absorben la vida. Si se mata al derghodaimonion, este peligro desaparece en minutos.

### DREW AL RESCATE

Si los héroes han conseguido la ayuda de Yldaris y han indicado que iban a enfrentarse a Khurfel, los drew podrían haberlos seguido a distancia para vigilarlos. Si los héroes están en apuros, un grupo de dos cazadores drew y dos tiradores drew acuden en su ayuda. Los drew no entablarán combate cuerpo a cuerpo si pueden evitarlo, pero estarán encantados de eliminar a los urdefhans a distancia. Si los héroes han demostrado realmente su valía a Yldaris, Quara también podría acudir en su ayuda.

### NIEBLA DAIMÓNICA

### PELIGRO 10

MÁGICO AMBIENTAL

**Sigilo** CD 30 (experto)

**Descripción** La niebla se solidifica en pequeñas criaturas que mastican y devoran a todos los que están dentro antes de volver a desvanecerse en la niebla.



**Beluthus**

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

**Inutilizar** Supervivencia CD 28 (experto) para interrumpir la niebla antes de que se active el peligro o *disipar magia* (5.º nivel; contrarrestar CD 26) para contrarrestar la magia.

**Niebla de dentelladas**  (divino, evocación) **Desencadenante** Una criatura cruza el punto medio de la caverna (la línea de puntos del mapa); **Efecto** El peligro infinge 9d6 de daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 32) a la criatura desencadenante y a todas las demás criaturas que no sean infernales en un radio de 20 pies (6 m). Una criatura que falle críticamente la tirada de salvación queda confusa durante 1d4 asaltos.



**Rearme** El peligro se rearma en el transcurso de una hora a medida que la energía daimónica vuelve a alimentar la niebla.

**Criaturas:** un derghodaimonion acecha en la niebla en el extremo sur de la caverna. Vigila los pasajes más profundos de las Tierras Oscuras para proteger los Terrenos de caza de los urdefhans de cualquier cosa que pueda venir por ahí. Se escabulle cada vez que alguien activa el peligro o cuando oye que se acercan intrusos.

## DERGHODAIMONION

**CRIATURA 12**

Página 246

**Iniciativa** Percepción +24

## I32. REVOLTIJO DEL SUR

**MODERADA 9**

Las setas crecen altas y silvestres a lo largo de esta enorme caverna, alcanzando a veces hasta 30 pies (9 m) de altura. El techo de la caverna, cuando es visible a través del dosel de las setas, es aún más alto.

**Criaturas:** algunas setas de esta zona salvaje de la caverna son peligrosas. Dos bejines letales flotan hacia los héroes cuando entran por primera vez en esta zona, descendiendo desde las cimas de las setas en lo alto. Persiguen a los enemigos como pueden y luchan hasta ser destruidos.

## BEJINES CRÁNEO DE LA PARCA (2)

**CRIATURA 9**

Página 244

**Iniciativa** Sigilo +17

## I33. EXPOSICIÓN ATROZ

**BAJA 9**

Esta amplia entrada de la caverna es un espectáculo repugnante. Las paredes están salpicadas de imágenes ocres y escarlatas en un derroche de símbolos violentos y obscenos. Unas estacas alrededor de la entrada sostienen cráneos y partes desmembradas de extrañas criaturas.

Ésta es la entrada principal del complejo de cavernas donde viven los urdefhans. Las criaturas inteligentes de los Terrenos de caza evitan este lugar, ya que saben que los urdefhans protegen su territorio sin piedad.

**Criaturas:** dos urdefhans azotadores montan guardia, mientras que dos batidores letales acechan entre las horripilantes muestras de cráneos y partes de cuerpos. Se les ha ordenado que den la voz de alarma ante enemigos poderosos o numerosos, pero se lanzan a la lucha con entusiasmo en cuanto detectan algún enemigo. Si tres urdefhans son derrotados, el superviviente se da cuenta de repente de que debería haber pedido ayuda antes y huye al área I34 para dar la alarma.

## URDEFHANS BATIDORES LETALES (2)

**CRIATURA 6**

Página 249

**Iniciativa** Sigilo +14



## URDEFHANS AZOTADORES (2)

Página 249

**Iniciativa** Percepción +16

**Reemplazos:** si estos guardias son derrotados, primero son reemplazados por azotadores y batidores letales del área **I34** y luego por un par de guerreros urdefhans nerviosos de la misma área.

### I34. HORDA DE URDEFHANS

## CRÍATURA 7

Esta enorme caverna alberga un batiburrillo de tiendas bajas hechas de pieles cosidas y cuero ensangrentado. La mayoría de las tiendas rodean un pilar de piedra natural decorado con extraños símbolos en pintura marrón y roja, entre cráneos atados o clavados al pilar. Cuerpos de diversas criaturas cubren las entradas de tres cuevas al sureste, cada una con una estrecha puerta de madera.

La mayoría de los urdefhans de las bóvedas de la Abominación habitan en esta enorme caverna. Durmen en tiendas de campaña pequeñas y estrechas, pero el tiempo que pasan despiertos lo hacen comiendo, luchando o trabajando con sus armas. En las tiendas hay otros accesorios que usan para mantener su campamento, como el almacén de alimentos y suministros mundanos.

Travesar este campamento de guerra para enfrentarse a Khurfel es difícil. Con su ansia de destrucción, los urdefhans siempre están preparados para la batalla. Como pasan tanto tiempo peleando entre ellos, los habitantes de las cuevas adyacentes (áreas **I35**, **I36** e **I37**) no responden a los sonidos del combate aquí. Los héroes podrían tener más facilidad para eludir estas fuerzas si utilizan el sigilo o alguna artimaña, pero ten en cuenta que los daimonions tienen *ver lo invisible* constante.

**Criaturas:** casi 20 urdefhans pueden encontrarse aquí en casi todo momento, junto con dos ceustodaimonions que avivan su sed de sangre. Alrededor de un tercio de los urdefhans están durmiendo, pero no tardan en coger sus armas y unirse a la lucha si otros urdefhans levantan la voz. Todos los urdefhans luchan entre gruñidos de alegría y se deleitan en la batalla, incluso aunque estén perdiendo. Si los héroes derrotan a todos los enemigos de este lugar que no sean guerreros urdefhans, todos los guerreros urdefhans dejan de combatir y huyen juntos.

Si los héroes se retiran de esta batalla, la mayoría de los urdefhans los dejan ir; 1d6 guerreros urdefhans los siguen, clamando por la sangre de los héroes.

Si los urdefhans derrotan a los héroes, no los matan, sino que los capturan vivos y los entregan a los torturadores en el área **I35**, donde podrían tener una oportunidad de escapar antes de que los sacrificuen.

## SEVERA 9

### LA MARCHA DE KHURFEL

Si los héroes asaltan el campamento urdefhan y se retiran o escapan, Khurfel actúa en represalia. No espera a que los héroes regresen. En su lugar, dirige a un azotador, un batidor letal y cuatro guerreros urdefhans en su búsqueda. El siguiente encuentro aleatorio que tengan los héroes es un encuentro con la partida de guerra de Khurfel. De forma alternativa, puedes determinar que la partida de guerra aparezca siempre que los héroes estén viajando fuera de Yldar.



Calinth Narogblom

## GUERREROS URDEFHANS (12)

Bestiario 2, pág. 284

**Iniciativa** Percepción +9

### TORTURADORES URDEFHANS (2)

## CRÍATURA

Bestiario 2, pág. 285

**Iniciativa** Percepción +13

### CEUSTODAIMONIONS (2) CRÍATURA 6

Bestiario, pág. 68

**Iniciativa** Percepción +14

### URDEFHANS BATIDORES LETALES (2) CRÍATURA 6

Página 249

**Iniciativa** Sigilo +14

### URDEFHANS AZOTADORES (2) CRÍATURA 7

Página 249

**Iniciativa** Percepción +16

## I35. CAVERNA DE CONVOCACIÓN BAJA 9

Esta caverna se inclina hacia arriba hasta llegar a una zona plana. Una caja de metal de un metro de ancho está apoyada en la pared norte, con la tapa apoyada contra la pared para evitar que se abra. En el suelo hay pintado un círculo sangriento rodeado de runas.

Dedicada a traer más daimonions a su entorno, los urdefhans utilizan esta cámara para realizar viles rituales de convocatoria. Actualmente tienen un prisionero al que pretenden sacrificar: un gnomo subterráneo guardiápátreo llamado Calinth Narogblom (Bestiario, pág. 187).

El desafortunado Calinth llegó a las bóvedas de la Abominación buscando pruebas de que una ramificación de su pueblo aún vivía aquí. Ni siquiera tuvo tiempo de encontrarse con los Hijos de Belcorra (cuyo estado actual le horroriza).

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

ría) antes de ser capturado por un grupo de asalto urdefhan. Mantienen a Calinth en la caja de metal apoyada contra la pared para que no pueda *fundirse con la piedra* y escapar.

**Criaturas:** tres torturadores urdefhans cantan y gritan mientras celebran un largo ritual de convocación con la ayuda de un cruel mago de sangre cubierto de cicatrices. Los torturadores esperan potenciar su ritual pacto *daimónico* para traer a un daimonion más poderoso; que tengan éxito o no depende de ti. Los cuatro urdefhans atacan a cualquier intruso que interrumpa su rito. Luchan a muerte.

## TORTURADORES URDEFHANS (3)

Bestiario 2, pág. 285

**Iniciativa** Percepción +13

## CRÍATURA 5

## URDEFHAN MAGO DE SANGRE

Página 250

**Iniciativa** Percepción +15

## CRÍATURA 8

**Misión secundaria:** Calinth no lleva equipo, pero aun así quiere conocer detalles sobre los gnomos subterráneos que viven aquí. Si los héroes le muestran pruebas de los Hijos de Belcorra, (incluso sus cadáveres de combates pasados) Calinth se entristece, pero su curiosidad queda satisfecha. Si los héroes le llevan a una de las salidas de las Tierras Oscuras, podrá volver con su gente. Una semana después, Calinth les envía una muestra de su agradecimiento: un juego completo de azabache y ópalo del juego de mesa Persecución oscura, valorado en 120 po. Si los héroes le han dicho a Calinth que son amigos de los drow de Yldaris, se lo envía por la ruta de caravanas entre el puesto de avanzada y Lozardyn. Si no, busca a los héroes él mismo, aventurándose incluso al mundo de la superficie si es necesario.

## 136. EL TEMPLO DE LA SANGRE

## BAJA 9

Una plataforma elevada con un altar sangriento se alza en el lado este de esta caverna vagamente triangular.

En esta cámara tiene lugar una constante orgía de sangre, que forma parte de la extraña y sangrienta religión de los urdefhans. Si se les interrumpe, los participantes están ansiosos por cubrir su altar con sangre fresca.

**Criaturas:** dos torturadores guían a dos azotadores en los ritos. Todos ellos atacan a los no creyentes que interfieren en sus horripilantes rituales y luchan a muerte.

## TORTURADORES URDEFHANS (2)

Bestiario 2, pág. 285

**Iniciativa** Percepción +13

## CRÍATURA 5

## URDEFHANS AZOTADORES (2)

Página 249

**Iniciativa** Percepción +16

## CRÍATURA 7

## 137. LA TIENDA DE CAMPAÑA DE KHURFEL MODERADA 9

En el centro de esta caverna se encuentra una única choza de pieles. Un sendero hacia la choza está flanqueado por cráneos clavados en lanzas.

Es tradición de esta secta de urdefhans que el campeón de guerra viva apartado y en una casa no más elaborada que la de otros urdefhans. Todos los cráneos pertenecen a rivales a los que Khurfel derrotó para ganarse y conservar su posición de campeón de guerra. No tienen dientes, ya que se han utilizado para las armas shaugh que utilizan estos urdefhans (página 226).

**Criaturas:** una vez que Khurfel se percata de la presencia de los héroes, parece complacido y su rostro se contorsiona en una sonrisa aterradora. Grita: «Nos conocemos en un buen día para matar» en infracomún mientras desenfunda su espada rhoka y avanza con grandes zancadas. Como sus visiones de sangre predijeron su lucha con los héroes, no se amilana y no ofrece ni acepta cuartel. Lleva la *lente de fulcro esmeralda* siempre consigo, atada a la espalda para que no le estorbe durante el combate. Ha investido la lente, por lo que los conjuros *dañar* lanzados sobre él le curan Puntos de Golpe adicionales.

Dos torturadores aconsejan a Khurfel y se unen a él en cualquier batalla. Tienen cuidado de no interponerse en el camino de su campeón de guerra y utilizan sus conjuros *dañar* para mantenerlo en el combate. Si Khurfel es derrotado, los torturadores huyen.

## TORTURADORES URDEFHANS (2)

Bestiario 2, pág. 285

**Iniciativa** Percepción +13

## CRÍATURA 5

## KHURFEL

ÚNICO CM MEDIANO HUMANOIDE URDEFHAN

Urdefhan varón campeón de guerra (Bestiario 2, pág. 284)

**Percepción** +19; visión en la oscuridad mayor

**Idiomas** aklo, daimónico, infracomún

**Habilidades** Atletismo +22, Intimidación +19, Supervivencia +20

**Fue** +5, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +5, **Car** +4

**Objetos** ballesta pesada (10 viroles), cota de malla, *espada rhoka de golpe +1, lente de fulcro esmeralda* (página 221)

**CA** 28; **Fort** +20, **Ref** +19, **Vol** +22

**PG** 200, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, miedo; **Debilidades** positivo 10

**Putrefacción necrótica** (divino, negativo, nigromancia) Cuando Khurfel muere, su carne invisible se pudre rápidamente y se sublima en un gas maloliente que llena una emanación de 10 pies (3 m) alrededor de su cuerpo. El gas infinge 10d6 de daño negativo a las criaturas que se encuentran en esta área mientras su carne también se cuaja y se pudre (salvación básica de Fortaleza CD 28).

**Ataque de oportunidad** ↗

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Niñerooth

Caja de herramientas de la aventura

**Cuerpo a cuerpo** ♦ espada rhoka +24 (a dos manos 2d10, letal 2d8, mágico), **Daño** 2d8+11 cortante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +23, **Daño** 2d8+11 perforante más mordisco pérvido

**A distancia** ♦ ballesta pesada +22 (incremento de alcance 120 pies [36 m], recarga 2), **Daño** 1d10 perforante

**Conjuros divinos innatos** CD 28, ataque +20; **4.º dañar, leer augurios; 3.º ceguera, paralizar; 2.º augurio, doblar a muerto; 1.º caída de pluma** (a voluntad, sólo a sí mismo), rayo de debilitamiento

**Ataque frenético** ♦ Khurfel asesta un Golpe de espada rhoka y dos Golpes de mandíbula contra una o dos criaturas diferentes (dividiendo los ataques a su antojo). Su penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta después de los tres ataques.

**Barrido perspicaz** ♦ Khurfel realiza un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo. En este Golpe, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de ataque e ignora cualquier ocultación que tenga el objetivo.

**Mordisco pérvido** ♦ **Requisitos** Khurfel ha dañado a una criatura con un Golpe de mandíbula en su última acción; **Efecto** Khurfel mantiene el contacto, volviendo la carne de la criatura translúcida alrededor de la herida. Khurfel elige entre una de dos opciones, cada una de las cuales requiere una salvación de Fortaleza CD 28. Si el Golpe de mandíbulas fue un impacto crítico, la criatura sufre ambos efectos, utilizando el mismo resultado de salvación para ambos.

- **Drenar sangre** Khurfel bebe parte de la sangre de la criatura. En caso de fallar la salvación, la criatura queda drenada 1 y Khurfel recupera 10 PG (o, en caso de fallo crítico, drenada 2 y Khurfel recupera 20 PG).
- **Drenar vitalidad** (nigromancia) Khurfel extrae parte de la esencia vital de la criatura. La criatura queda debilitada 1 durante 1 hora si falla la salvación (o debilitada 2 durante 1 hora en caso de fallo crítico).

**Tesoro:** en el interior de la choza de Khurfel hay montones de tributos: 180 po, 1.320 pp, dos crisoberilos por valor de 20 po cada uno y cinco piedras lunares por valor de 10 po cada una.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por recuperar la *lente de fulcro esmeralda*.

### 138. PUESTO DE GUARDIA

BAJA 9

Los urdefhans utilizan este pasillo para ir y venir de la orilla del lago.

**Criaturas:** los tres urdefhans azotadores a los que se ha encargado proteger esta entrada de escaso uso están ansiosos por luchar.

### URDEFHANS AZOTADORES (3)

CRÍATURA 7

Página 249

**Iniciativa** Percepción +16



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

**Refuerzos:** si los guardias son derrotados, son reemplazados por los ceustodaimonions en el área **I34**. Si los daimonions son derrotados, esta zona queda sin vigilancia.

## I39. LAGO MORTAL

**MODERADA 9**

Las turbias aguas de este enorme lago se mueven de forma ominosa.

Aunque no está cubierto de una niebla empalagosa y enfermiza como el gran lago del nivel de la Granja, este lago tiene decenas de metros de profundidad en su centro y alberga una extraña vida acuática.

**Criaturas:** un total de seis dhuthorex de aguas profundas nadan en este lago. Dos acuden rápidamente a investigar cualquier perturbación en el agua. Este ataque debería producirse la primera vez que los héroes se aventuran en el lago, pero puedes hacer que otra pareja de dhuthorex ataque durante excursiones posteriores, si quieres. Los dhuthorex atacan individualmente o en parejas y son increíblemente agresivos; persiguen a los enemigos en tierra y luchan a muerte.

## DHUTHOREX DE AGUAS PROFUNDAS (2)

**CRIATURA 9**

Página 232

**Iniciativa** Percepción +18

## I40. COSTA DE CRISTAL

De la piedra de esta orilla brotan grandes crecimientos de cristales de color verde pálido. Los cristales cuelgan del techo, trepan por las paredes y se extienden hacia el agua formando largas playas.

Aunque algunos de estos cristales son punzantes, no son peligrosos. Sin embargo, si una criatura toca uno de los cristales, éste empieza a vibrar, lo que inicia una reacción en cadena de sonidos resonantes entre los cristales. El sonido es fuerte, pero no llega a ser desagradable. El ruido llama la atención del cauthooj que anida en la zona **I41**, que se acerca nadando a investigar.

## I41. ISLA NIDO

**SEVERA 9**

Esta isla está formada por una mezcla de cristales verdes y piedra grisácea. Algunas áreas de hongos crecen a través de las rocas, siendo una de ellas particularmente gruesa cerca de la orilla oriental de la isla.

El área gruesa es un nido de cauthooj que contiene dos huevos.



**Lente de fulcro ocre**

**Criaturas:** un cauthooj llegó hace poco a esta isla para poner sus huevos y acumular cadáveres con los que alimentar a sus crías. Cuando detecta a los héroes, ataca inmediatamente para asegurarse una fuente de alimento. Si sus Puntos de Golpe se reducen por debajo de 40, huye de la isla y abandona sus huevos. Desconfía pensando que se trata de una trampa y no persigue a nadie que huya a un pasaje estrecho, como a las zonas **I38** o **I43**.

## CAUTHOOJ

**CRIATURA 12**

*Bestiario*, pág. 56

**Iniciativa** Percepción +22

**Dar con la lente:** el padre de Quara dejó caer la *lente de fulcro ocre* en el agua cerca de la costa oriental de esta isla durante su batalla con Khurfel. Conjuros como *detectar magia* la encuentran fácilmente; de lo contrario, un héroe que Busque en el agua la encuentra con una prueba de Percepción CD 28 con éxito. Si los héroes no se han encontrado ya con los dhuthorex de aguas profundas en el área **I39**, esos monstruos podrían acosar a cualquiera que pase mucho tiempo buscando en esta zona.

**Tesoro:** los dos huevos de cauthooj son valiosos para los compradores adecuados, pero dar con uno puede ser difícil. Worliwynn, que dirige el estanque del anillo de piedra a las afueras de Otari, tiene contactos que ofrecen 400 po o cualquier objeto mágico permanente común de 8.º nivel o inferior a cambio de los huevos.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por recuperar la *lente de fulcro ocre*.

## I42. SALIDA EMPINADA

Este pasaje lleno de escombros tiene una fuerte pendiente hacia abajo. El techo del pasadizo se ondula y el aire arrastra el eco de un cántico.

El pasadizo se adentra en las Tierras Oscuras, pero el camino no es nada fácil. El descenso escarpado y rocoso se inclina hacia abajo durante 80 pies (24 m) antes de llegar a una caída escarpada de 300 pies (90 m). Varios pasadizos naturales en desuso parten desde su base, pero dónde pueden llevar estos pasajes está fuera del alcance de esta aventura.

Aquí habitan cientos de diminutos murciélagos subterráneos. No suponen una amenaza para los personajes de nivel alto, incluso con su asombroso número y su tendencia a pulular alrededor de las cabezas de los intrusos. Los murciélagos a veces cazan en los Terrenos de caza, o en las cavernas más profundas de las Tierras Oscuras, pero con la misma frecuencia son alimento de criaturas más grandes.



## I43. SANTUARIO

Un grueso crecimiento de hongos bloquea la entrada de esta estrecha cueva.

El inofensivo hongo se puede apartar fácilmente. Oculta una caverna remota con un pequeño manantial de agua fresca. Esta caverna es un lugar perfecto para que los héroes descansen, ya que los monstruos errantes la ignoran.

## I44. CAVERNA DEL EXCAVADOR

SEVERA 9

Un revoltijo de hongos crece en el centro de esta caverna más o menos cuadrada. El cadáver de un gran lagarto yace entre los hongos.

El lagarto con chorreras gigante escapó a duras penas del morfópodo del área I45, pero se desplomó y murió en este inofensivo amasijo de hongos.

**Criaturas:** mientras los héroes examinan el lagarto o los hongos, toda la caverna comienza a temblar cuando un shuln se abre paso a través de la pared norte. El enorme shuln, parecido a un roedor, ha oido el lagarto muerto y venía a comérselo, pero le entusiasman más las presas vivas. Está hambriento y lucha a muerte. Persigue a los enemigos que huyen, pero no le gusta el agua, así que deja de perseguir a cualquiera que huya al lago.

### SHULN

CRÍATURA 12

*Bestiario*, pág. 310

**Iniciativa** Percepción +20

## I45. MORFÓPODO MUERTO

Una depresión rocosa en el extremo sur de esta cámara contiene una gruesa estalagmita rota en un charco de icor oscuro.

Tras una inspección más detallada, la estalagmita resulta ser el cadáver de un morfópodo. El shuln de la zona I44 salió del suelo debajo de él y le arrancó el tercio inferior de un mordisco antes de darse cuenta de que su sabor era muy desagradable y dejar el resto del cuerpo. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Naturaleza o de un Saber relevante CD 20 se da cuenta de que una enorme bestia excavadora atacó al morfópodo desde abajo y lo mordió, pero el túnel de la criatura excavadora se derrumbó tras ella y ahora es intransitable.

## I46. LA DEPRESIÓN DEL PUDIN

Un charco de una sustancia negra espesa y viscosa cubre una gran parte del suelo de esta cueva.

Un pudín negro eliminó la mayor parte de los hongos de esta sala antes de que otro depredador lo derrotara. Sus restos viscosos descansan en un hoyo de poca profundidad.

## I47. JARDÍN CORRUPTO

BAJA 9

Un antiguo y debilitado puente de piedra se extiende a través del agua hasta una isla repleta de setas apestosas.

El viejo puente de piedra aún es lo bastante estable como para atravesarlo con seguridad, aunque resbala mucho por el limo y los líquenes húmedos, lo que lo convierte en un terreno difícil. La isla antes era un jardín bien cuidado, pero ahora es un terreno difícil mayor gracias a los densos y resbaladizos hongos. El limo que crece en los hongos emite un olor terrible, pero queda enmascarado por el hedor de los habitantes de la isla.

**Criaturas:** un pocilguero habita en la isla. El hongo y la capa de suciedad que crece alimentan la aptitud Nadar en la mugre de la criatura. Trata el hongo cubierto de limo como un terreno difícil en lugar de un terreno difícil mayor.

### POCILGUERO

CRÍATURA 10

*Bestiario*, pág. 280

**Iniciativa** Percepción +18

## I48. CARNICERÍA HORRIBLE

Hay huesos y vísceras esparcidos por esta caverna, como si alguna horrible batalla hubiera tenido lugar aquí recientemente. Un rastro de restos horripilantes serpentea hacia el noreste, subiendo por un estrecho túnel.

La carnicería es el resultado de la alimentación del gogiteth. Esta aberración de pesadilla se refugia en el área I49, pero a veces acecha en el pasillo para emboscar a su presa. Cuando los héroes se acerquen a esta zona, haz una prueba plana CD 15 secreta. Si tiene éxito, está observando desde el pasillo y listo para atacar.

## I49. CUEVA DEL GOGITETH

SEVERA 9

Si los héroes no han derrotado ya al gogiteth que habita aquí, al acercarse oirán el chasquido y el traqueteo de sus patas al moverse. Cualquier héroe que tenga éxito en una prueba de Ocultismo CD 30 reconoce el sonido como el de un gogiteth.

**Criaturas:** si el gogiteth se encuentra aquí, está destrozando un cadáver de urdefhan. Suelta el cadáver del urdefhan muerto con un nauseabundo sonido húmedo para avanzar y darse un festín con los héroes. No persigue a las presas fuera de las áreas I48 e I49.

### GOGITETH

CRÍATURA 12

*Bestiario*, pág. 190

**Iniciativa** Percepción +21

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

## 150. LIMO Y MONEDAS

Aquí cuelgan hilos de moho del techo. Varias monedas sobresalen de un estante de piedra al norte.

Hace tiempo, un viajero dejó las monedas en la pared con la esperanza de mantenerlas a salvo, aunque nunca regresó. Una mancha de limo verde ha crecido en los hilos de moho, especialmente sobre las monedas, desde donde podría caer sobre los codiciosos buscadores de tesoros, disolverlos y deslizarse por el techo a la espera de una nueva víctima.

**Peligro:** el limo verde es difícil de detectar entre el moho colgante. Gotea sobre cualquiera que intente hacerse con las monedas.

### LIMO VERDE

Guía de dirección del juego, pág. 78

**Sigilo** CD 30 (experto)

**Tesoro:** sólo hay 15 pp atascadas en el suelo y sacar cada moneda requiere unos minutos de cincelado o moldear la

### PELIGRO 9

piedra o una magia similar (que es como se introdujeron las monedas en la piedra).

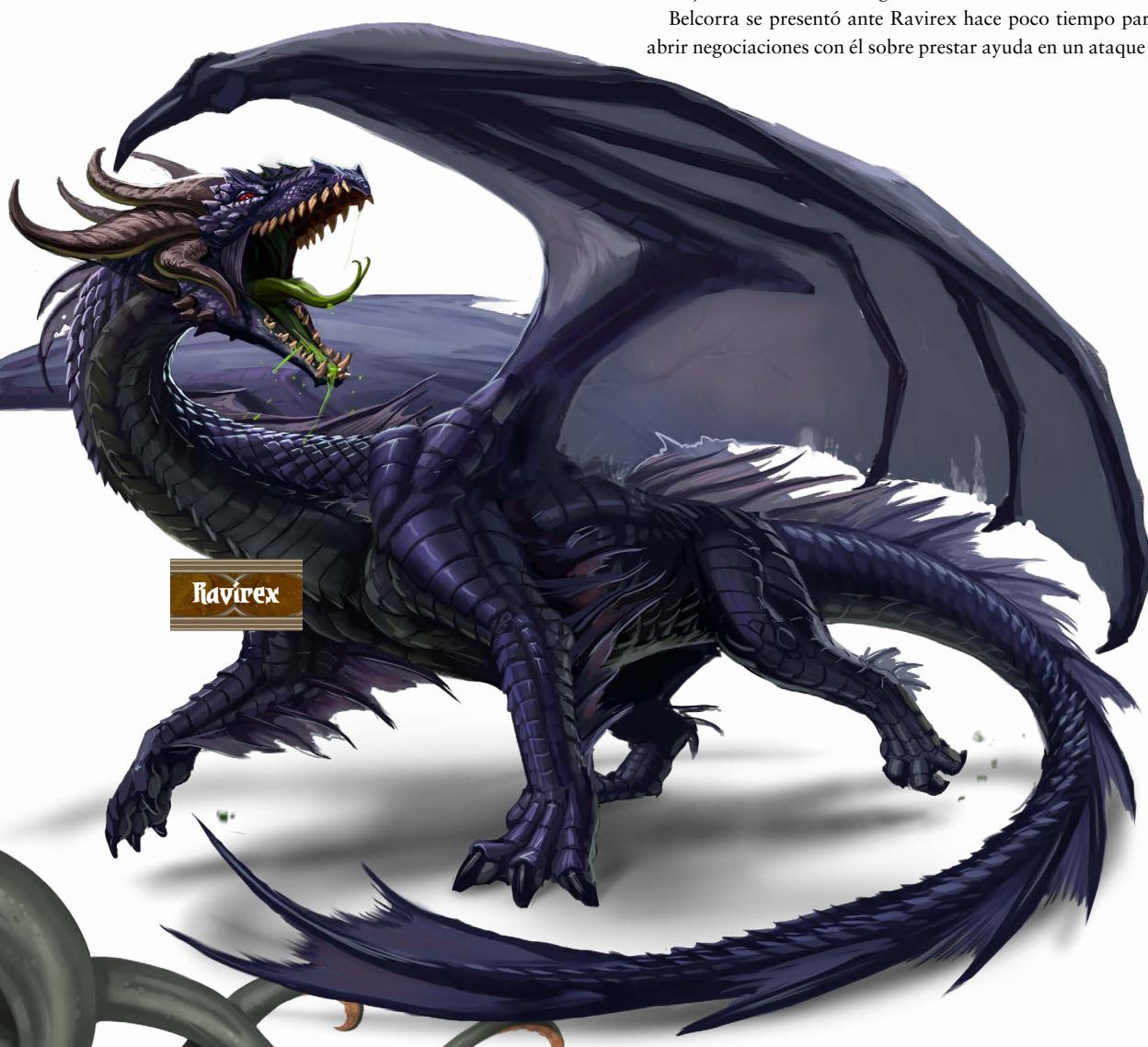
## 151. EL PANTANO DE RAVIREX

MODERADA 9

Una pila de lodo de la que brotan espesos hongos y enredaderas constituye el suelo de esta gran caverna. Unas cuantas rocas sobresalen del barro.

No hace mucho tiempo, un dragón negro llamado Ravirex se instaló en la caverna pantanosa en el borde de los Terrenos de caza para establecer su guarida. Al principio pensó en dominar la zona, pero pronto se topó con poderosas criaturas como los derghodaimonions del área 131, el gogiteth del área 149 y los drow cazadores, que le resultaron imposibles de intimidar. Ravirex no tardó en darse cuenta de la necesidad de ser mucho más circunspecto en los Terrenos de caza, y últimamente se dedica principalmente a esculpir los matorrales de su amplia caverna a su gusto. Es demasiado arrogante para considerar las defensas, da por sentado que incluso las otras criaturas peligrosas de los Terrenos de caza saben que es mejor no atacar a un dragón.

Belcorra se presentó ante Ravirex hace poco tiempo para abrir negociaciones con él sobre prestar ayuda en un ataque a





## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

una ciudad de la superficie que Ravirex no conoce, así que el dragón espera la próxima visita de Belcorra para saber más. Ella mencionó algo sobre confiar una lente mágica de color a Ravirex, por lo que está atento a ella con la esperanza de ganarse el favor de Belcorra.

De esta zona salen dos pasadizos que conducen a zonas salvajes de las Tierras Oscuras al oeste. El agua del pantano inunda por completo el pasaje del sur, mientras que el del norte está despejado, pero es demasiado estrecho.

**Criaturas:** cuando no se dedica a hacer esculturas con setas en su guarida o sale a cazar, Ravirex descansa sobre sus tesoros en la alcoba del norte. Defiende su guarida con ferocidad y se esfuerza por ahuyentar a los intrusos para poder preservar su intimidad. Si se entera de que los héroes tienen alguna de las lentes mágicas que cree que quiere Belcorra, se concentra en los héroes que las llevan y trata de hacerse con ellas.

### RAVIREX

### CRÍATURA 11

Dragón negro adulto macho (*Bestiario*, pág. 111)

**Iniciativa** Percepción +22

**Tesoro:** el tesoro del dragón consiste en 260 po, 1.412 pp, 4.303 pc, un cáliz de oro que vale 200 po, una maza +2 de golpe, un *medallón de hierro*, un *murciélagos momificado* y un *pergamino de explosión espiritual*.

### I52. SALIENTE DE LA BÓVEDA

El agua del lago se desliza perezosamente sobre un amplio saliente de piedra que rodea una estructura construida en la pared de la caverna. El saliente está lleno de líquenes y apenas es lo suficientemente ancho como para permanecer de pie en él. Una única puerta de hierro de tipo bóveda, con un picaporte de metal y una cerradura, conduce al interior de la estructura.

Belcorra construyó esta bóveda de seguridad para almacenar los tesoros que planeaba utilizar para financiar su asalto a Absalom. Bajo la profusión de líquenes, el saliente alberga varias cornamusas para amarrar los barcos.

La puerta de la bóveda parece formidable, pero, sorprendentemente, no está cerrada con llave. El único ocupante inteligente de la bóveda, un caballero sepulcral llamado Caliddo, vino hace poco al tercer nivel de las bóvedas de la Abominación para recuperar unos libros que Belcorra quería y se olvidó de cerrar la puerta cuando regresó.

**Peligro:** la puerta de la bóveda no está cerrada con llave, pero tiene trampa.

### BOMBÍN EXPLOSIVO

### PELIGRO 10

MÁGICO    MECÁNICO    TRAMPA

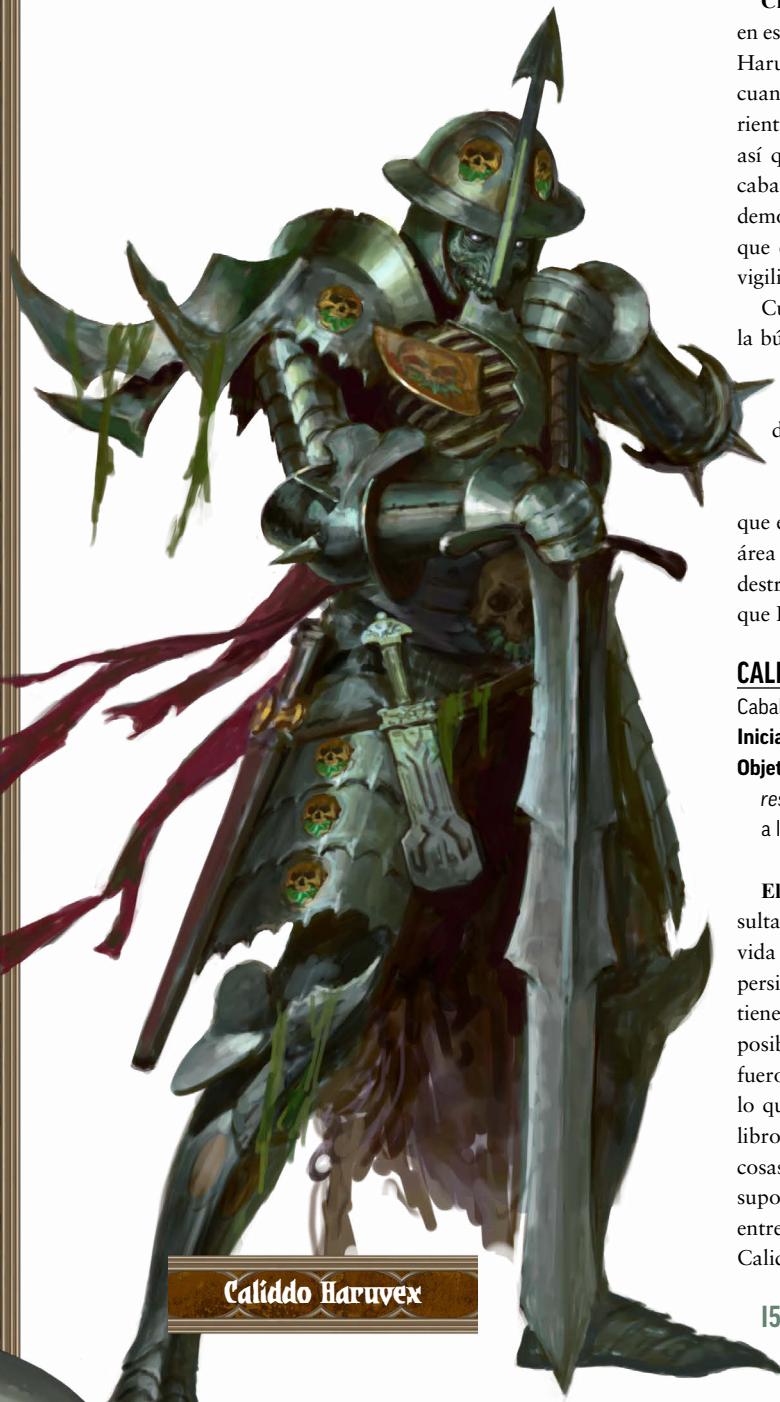
**Stealth** DC 32 (master)

**Descripción** Hay una runa difícil de alcanzar en el bombín de la cerradura. Emite una explosión de fuerza cuando se empuja la puerta.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

Belcorra almacenaba una gran variedad de bombas alquímicas en esta bóveda. Con el paso de los siglos, los estantes de madera que contenían algunas de ellas se derrumbaron, creando una reacción en cadena de explosiones y dejando la sala y su puerta en el estado actual. No queda nada de valor.



## 156. LA VIGILIA DE CALIDD

BAJA 9

Esta pequeña sala vacía contiene más puertas de bóveda, al igual que en el área 153; Caliddo Haruvex también tiene estas dos llaves. Hay una puerta secreta notablemente bien escondida aquí; un héroe que Busque en esta habitación descubre el interruptor oculto para abrirla con una prueba de Percepción CD 30 con éxito.

**Criaturas:** un guerrero con armadura arcaica se encuentra en esta sala, empuñando una gran espada. Se trata de Caliddo Haruvex, un hábil mercenario que vino a servir a Belcorra cuando se enteró de lo poderosa que se había vuelto su parente lejana. Belcorra aceptó la oferta de ayuda de Caliddo, así que lo mató enseguida para luego resucitarlo como un caballero sepulcral obligado a servirla eternamente. Caliddo demostró muchas veces su valía y lealtad a Belcorra, por lo que ésta le confió la custodia de su bóveda. Mantuvo una vigilia silenciosa aquí durante siglos.

Cuando Belcorra regresó, destinó a Caliddo a trabajar en la búsqueda de varios libros que quería para que no estuvieran en manos de otros que pudieran utilizarlos contra ella. Por primera vez en siglos, Caliddo salió de la bóveda. Recuperó los textos de un nivel superior del dungeon y los guardó en el área 158.

Caliddo permanece en su puesto y ataca a cualquiera que entre. Si los héroes no se enfrentan a él con el gólem del área 153, Caliddo se encuentra aquí. Caliddo lucha hasta ser destruido, pero no abandona su puesto en la bóveda a menos que Belcorra se lo ordene expresamente.

## CALIDD HARUVEX

CRIATURA 10

Caballero sepulcral varón (Bestiario, pág. 50)

**Iniciativa** Percepción +19

**Objetos** arco largo compuesto (20 flechas), armadura completa resistente +1, llaves de la bóveda de Belcorra (áreas de la 152 a la 159), mandoble

**El regreso de Caliddo:** destruir a Caliddo para siempre resulta difícil porque su armadura lo reconstruye. Si vuelve a la vida después de que los héroes hayan saqueado la bóveda, los persigue para intentar recuperar los objetos. Sin embargo, no tiene ninguna conexión especial con los tesoros, por lo que es posible que tenga que buscar mucho para averiguar a dónde fueron los héroes. Caliddo no está dispuesto a negociar, pero lo que más le interesa es recuperar sus llaves y devolver los libros a la cámara acorazada (ya que esas fueron las últimas cosas en las que Belcorra expresó especial interés, por lo que supone que son las más valiosas para ella). Los héroes que entreguen las llaves y los libros podrían evitar el castigo de Caliddo y quedarse con los otros tesoros.

## 157. ARMERÍA ABANDONADA

Los antiguos armeros se han derrumbado con el tiempo, dejando muchas espadas, lanzas y hachas esparcidas por el suelo.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

Belcorra atesoró decenas de armas para su campaña en esta sala con la intención de armar a los combatientes humanoides que lucharían junto a los monstruos aberrantes en su ataque. Aunque la mayoría de las armas simplemente están bien hechas, algunas son realmente superiores.

**Tesoro:** entre las armas hay un martillo de adamantita de calidad normal y un *hacha de batalla +2 de golpe*. Un maníquí para armaduras caído está enredado con el *camisote de mallas +2 resistente* que una vez se exhibió en él.

### 158. BÓVEDA DE LOS SECRETOS

Las estanterías de esta sala contienen varios libros antiguos y diversos objetos. En el centro de la sala hay un mecanismo polvoriento de cobre y plata. Le faltan las lentes, pero por lo demás parece el armazón de una linterna que pertenece a la parte superior de un faro. El polvo de esta sala se ha removido recientemente.

Esta es la bóveda más protegida de Belcorra, que contiene los tesoros y secretos de su pasado. Los libros que se han guardado aquí más recientemente (como demuestran los rastros en el polvo) son diarios de investigación que Belcorra escribió cuando estaba viva. Datan de hace siglos, pero la cuidadosa preservación mágica ha evitado que se descompongan. Estos diarios describen cuatro *lentes de fulcro* (de color carmesí, ébano, esmeralda y ocre) que concentran la mirada de Nhimbaloth que extingue almas a través del espacio y el tiempo.

El diario de Belcorra detalla cómo construyó la *Luz sombría* y creó una estructura especial llamada el *entramado de fulcro* para encajar las cuatro lentes y aprovechar su poder. Un diagrama del *entramado de fulcro* deja claro que el dispositivo es el mismo que se encuentra aquí. Belcorra manifiesta cierta inquietud ante el uso de las *lentes de fulcro*; cada una de ellas contiene una porción de la esencia de Nhimbaloth y acercarlas puede ser peligroso. Más concretamente, las lentes transmiten la esencia de Nhimbaloth a aquellos que las utilizan o son tocados por ellas. Ser imbuido por las cuatro esencias a la vez provoca el terrible escrutinio de Nhimbaloth. Belcorra le ordenó a su prodigioso aprendiz, Volluk Azrinae, que creara unas lentes mundanas que permitieran a la *Luz sombría* funcionar con una capacidad reducida hasta que se pudiera instalar el *entramado de fulcro* y las *lentes de fulcro*, en la víspera del asalto de Belcorra a Absalom. El *entramado de fulcro* soporta con facilidad las cuatro grandes y pesadas lentes.

Los diarios de Belcorra explican que sólo utilizó la *lente de fulcro ébano* en la bóveda Vacía de la base de la *Luz sombría*, ya que consideraba que la esencia de una sola lente de fulcro representaba un riesgo mínimo. Entregó las otras lentes a grupos de confianza en las bóvedas inferiores: la lente esmeralda a los urdefhans, la lente ocre a los drow y la lente carmesí escondida donde sus esbirros gnomos muertos vivientes pudieran protegerla. Confía en que los grupos no trabajen juntos, y mucho menos que

descubran que juntar las lentes para imbuir a una sola criatura con las cuatro esquirlas de la esencia de Nhimbaloth supondría la aniquilación total.

**Otros libros:** los otros libros son viejos tomos llenos de conocimientos sobre ocultismo; llevan generaciones en la familia Haruvex. Contienen una gran cantidad de conocimientos de ocultismo sobre fantasmas, Nhimbaloth y los Haruvex. Un héroe que lea estos tomos durante al menos una hora obtiene un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Recordar conocimiento sobre estos temas cuando lleve a cabo la actividad de tiempo libre Investigar.

**Tesoro:** Belcorra guarda aquí muchos objetos de valor, incluyendo una llave en forma de calavera valorada en 30 po que abre las puertas del Portal de Nhimbaloth (área **I60**) y dos sellos (anillos), cada uno con el símbolo de un tentáculo enrollado alrededor de una calavera con la boca llena de musgo. Uno es un *anillo de mentiras* y el otro funciona como un *colgante de ocultismo mayor*. El *entramado de fulcro* también está aquí, y es sorprendentemente ligero para su tamaño. Si los héroes han descubierto alguna lente de fulcro hasta ahora, encajan perfectamente en el entramado y éste no se hace más pesado por su peso.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 80 PX por descubrir la verdad sobre las *lentes de fulcro* y descubrir cómo destruir a Belcorra.

### 159. CÁMARA DEL PORTAL DEL NIVEL 9

Las paredes curvas de esta cámara están cubiertas de runas en espiral llenas de plata. El mismo metal plateado cubre el suelo y el techo.

Esta sala contiene otro *círculo de teletransporte* inactivo que los héroes podrían conectar con otros en las bóvedas de la Abominación con el ritual *despertar portal*.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por usar el ritual despertar portal para reactivar este *círculo de teletransporte*.

### 160. LAS PUERTAS DE ÉBANO

Estas enormes puertas de doble hoja son de piedra negra y verde. Tienen una cerradura de bronce oxidado con una bocallave, pero no tienen picaportes.

Esta puerta conduce a una estructura llamada el Portal de Nhimbaloth, un antiguo templo hecho de piedra negra salpicada de un tono verdoso y nauseabundo. Belcorra no construyó este lugar; lo encontró y lo incorporó a su dungeon en constante expansión. Es un misterio si el Portal de Nhimbaloth siempre estuvo bajo tierra o si una vez perteneció a la superficie, al igual que los sectarios que lo habitaban. En cualquier caso, su entrada está ahora perfectamente integrada en la piedra de las bóvedas de la Abominación. El Portal de Nhimbaloth incluye no sólo las salas que hay más allá, sino también la mayor parte del nivel inferior.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

La antigua cerradura de la puerta es increíblemente compleja. Se requieren seis pruebas de Latrocínio CD 40 con éxito para Forzar la cerradura, y no es posible Abrirla por la fuerza. La llave con forma de calavera del área **158** abre esta puerta. Cuando la abre, el tallado de la llave cambia para mostrar musgo brotando de la boca de la calavera.

## 161. EL SALÓN DE LOS Sacerdotes

MODERADA 9

Esta gran cámara está hecha de la misma piedra negra que las imponentes puertas de ébano del norte. Ocho alcobas, cuatro a cada lado, se alinean en las paredes este y oeste. Cada alcoba contiene los restos de una estatua de color jade. Todas las figuras han sido profanadas: ninguna tiene cabeza, a la mayoría le faltan las manos y una de ellas no es más que un par de pies descalzos sobre un pedestal. Un enorme trono de piedra tallado a partir de pesados

bloques se encuentra en una cámara abovedada justo frente a las puertas negras.

Mucho antes de la época de Belcorra, esto servía como zona de culto semipública para una secta dedicada a Nhimbaloth. Aquellos que buscaban venganza, la aniquilación de un enemigo o la seguridad de que un ser querido perdido regresara como un fantasma, dejaban ofrendas y sacrificios alrededor del trono y de la criatura que se sentaba en él, a la que llamaban el Susurro de la Dama y que aún sigue sentada en él. Los aspirantes esperaban que el esqueleto amortajado se levantara y los guiara a través de una de las tres puertas para realizar las pruebas para convertirse en un iniciado de la secta. En ocasiones, el Susurro de la Dama permanecía inmóvil durante años, o guiaba a los nuevos sectarios durante días. Aunque incluso los sectarios más veteranos nunca entendieron la conexión entre el Susurro de la Dama y Nhimbaloth, ninguno cuestionó el papel del esqueleto como puerta de entrada a la secta.

Sin embargo, los sectarios sabían que sólo aquellos que el Susurro de la Dama introdujera en la puerta oriental se unirían a la secta. Las puertas occidentales conducen a destinos sombríos reservados para aquellos que no son dignos ni siquiera de ponerse a prueba para ser admitidos en la secta.

**Criaturas:** el Susurro de la Dama es una criatura muerta viviente única, lejanamente emparentada con las parcas menores que sirven a la Parca (*Bestiario*, pág. 275). Por razones perdidas en el tiempo, la criatura esquelética está irremediablemente ligada a Nhimbaloth. Sabe que los héroes están aquí para enfrentarse a Belcorra y que no son aptos para unirse a la secta, ahora inexistente, pero decide hacerlos pasar por las pruebas de iniciación con la esperanza de debilitarlos y matarlos. El Susurro de la Dama cuenta con la lealtad de las muchas volutas aterradoras que hay en el Portal de Nhimbaloth, pero no hay ninguna aquí para defenderlo cuando los héroes llegan por primera vez, así que trata a los héroes con cautela.

El Susurro de la Dama se levanta y alza ambas manos en un gesto de paz; luego, señala la puerta oriental y susurra los nombres de cada héroe, uno por uno. Se acerca a la puerta del este, haciendo un gesto para que los héroes la sigan.

Si los héroes atacan, el Susurro de la Dama arremete con sus garras para teletransportar a los héroes lejos, preferiblemente a las cámaras adyacentes con peligrosas trampas y volutas. Huye si recibe más de 50 puntos de daño, pero intenta atraer a los héroes hacia lo más profundo del Portal de Nhimbaloth mientras lo hace.





## SUSURRO DE LA DAMA

### CRÍATURA 11

ÚNICO NM MEDIANO MUERTO VIVIENTE

**Percepción** +25; ver lo invisible, visión en la oscuridad, visión verdadera  
**Idioma** aklo, común, infracomún, necril

**Habilidades** Acrobacias +22, Atletismo +20, Diplomacia +21, Engaño +21, Intimidación +21, Ocultismo +21, Religión +23, Sigilo +22, Sociedad +21

**Fue** +3, **Des** +5, **Con** +3, **Int** +4, **Sab** +8, **Car** +4

**Gracia de la muerte** El Susurro de la Dama puede elegir si cuenta o no como muerto viviente para los efectos que afectan a los muertos vivientes de forma diferente. Aunque no cuente como muerto viviente, el Susurro de la Dama nunca cuenta como criatura viva.

**CA** 31; **Fort** +18, **Ref** +20, **Vol** +25; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

**PG** 195, curación negativa; **Inmortalidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente

**Recuperación negativa** El Susurro de la Dama puede elegir si sufre o no daño positivo.

**Susurros sibilantes** (auditivo, aura, divino, emoción, encantamiento, mental) 20 pies (6 m). Cada criatura que comience su turno dentro del aura y pueda escuchar los ominosos susurros debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 30 o quedar asustada 2. Si tiene éxito, la criatura se vuelve temporalmente inmune durante 1 minuto.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +23 (ágil, sutil), **Daño** 2d10+7 cortante más teletransporte involuntario

**Conjuros divinos innatos** CD 30, ataque +22; **Constante (6.º)** visión verdadera; (3.º) acelerar; (2.º) ver lo invisible

**Conjuros divinos innatos** CD 30, ataque +22; **Constante (6.º)** visión verdadera; (3.º) acelerar; (2.º) ver lo invisible

**Conjuros de ocultismo espontáneos** CD 30, ataque +22; 5.º (4 espacios) desesperación aplastante, estallido de sombra, sonda mental, toque vampírico; 4.º (4 espacios) asesino fantasmal, forma gaseosa, intermitencia, modificar recuerdo; 3.º (4 espacios) hipercognición, lentificar, levitar, paralizar; 2.º calmar emociones, doblar a muerto, imagen múltiple, toque de idiotez; 1.º (4 espacios) disfraz ilusorio, miedo, orden imperiosa, proyectil mágico; **Trucos (6.º)** atontar, escudo, mano del mago, proyectil telecinético, sonido fantasmal

**Voluntad del guardián** ♦ (concentrarse) El Susurro de la Dama provoca mentalmente que se abran o se cierren las puertas o portales que se encuentran en el Portal de Nhimbaloth (áreas de la **I60** a la **I64** y áreas de la **J1** a la **J18**). Si el Susurro de la Dama hace que una puerta se cierre, debe Abrirse por la fuerza o ser derribada.

**Teletransporte involuntario** (conjuro, divino, teletransporte) Cuando el Susurro de la Dama impacta y daña a una criatura con su Golpe de garra, puede elegir teletransportar a esa criatura a cualquier espacio abierto en un radio de 15 pies (4,5 m), incluso aunque el Susurro de la Dama no pueda ver el destino. El objetivo puede hacer una tirada de salvación de Voluntad CD 30 para resistir este efecto.

## I62. CAÍDA DEL OLVIDO

Este pasadizo, hecho de la misma piedra oscura que el resto del templo, se abre a una cámara rectangular.

**Peligro:** la cámara al final del pasillo no tiene suelo. Es un pozo sin fondo que, a diferencia del peligro que aparece en las Reglas básicas, no tiene trampilla; sin embargo, al estar rodeado de la piedra negra reflectante, sigue siendo difícil de detectar. El Susurro de la Dama conducía a este pozo a los aspirantes que consideraba inútiles para la causa de Nhimbaloth, a la fuerza, cuando era necesario.

### POZO SIN FONDO

### PELIGRO 9

Reglas básicas, pág. 524

**Sigilo** CD 26 o detectar magia

## I63. JARDÍN DE LOS FRACASOS

### TRIVIAL 9

Un pasadizo de piedra negra termina en esta cámara octogonal. La sala es un tumulto de hierbas de pantano malolientes.

Aquí se traía a las criaturas que lograban entrar en el Portal de Nhimbaloth pero que, en su fuero interno, tenían demasiado miedo para realizar las pruebas de iniciación que se llevaban a cabo a continuación. A menudo, el Susurro de la Dama les decía que podían descansar y partir en paz, pero era mentira: a las criaturas se las traía aquí para asesinarlas y su sangre y esencia se utilizaban para alimentar el jardín sin sol de la caverna.

**Criaturas:** una única voluta aterradora flota en esta sala, desesperada por alimentarse por primera vez en muchos, muchos años.

### VOLUTA ATERRADORA

### CRÍATURA 9

Página 252

**Iniciativa** Percepción +20

## I64. CÁMARA DE LOS INICIADOS

### SEVERA 9

Las paredes de esta sala están talladas en piedra negra y presentan cuatro grandes alcobas, dos al este y dos al oeste. Tres contienen grandes cuencos de piedra llenas de juncos, musgo y otras plantas de pantano. El cuenco de la cuarta alcoba está vacío. Hacia el norte hay unas escaleras que descienden.

Las escaleras conducen al área **J1**.

**Criaturas:** tres volutas aterradoras revolotean aquí sobre tres de los cuencos de piedra (la cuarta voluta aterradora que estaba aquí fue asesinada hace mucho tiempo y su cuenco ahora sólo contiene tierra seca). Si el Susurro de la Dama acompaña a los héroes, dos de las volutas aterradoras los siguen a él y a los héroes a distancia, listas para intervenir si los héroes se ponen violentos. Si los héroes no están con el Susurro de la Dama, las volutas aterradoras atacan.

### VOLUTAS ATERRADORAS (3)

### CRÍATURA 9

Página 252

**Iniciativa** Percepción +20

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

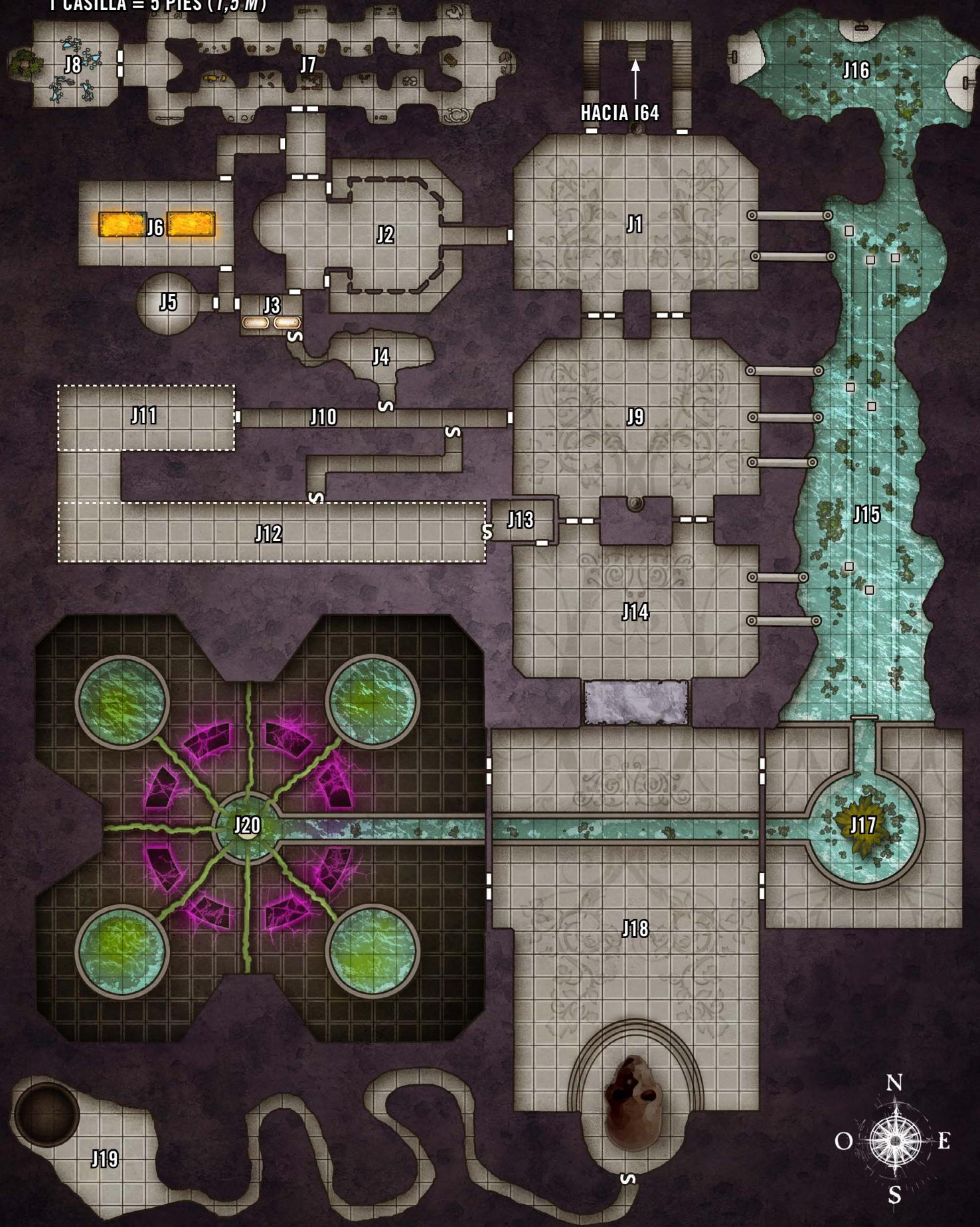
Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

NIVEL 10: TEMPLO  
1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)





# CAPÍTULO 10:

## Atraer la mirada funesta

Tal vez algunos de los habitantes de las bóvedas conozcan la verdadera historia del antiguo templo de Nhimbaloth (sobre todo el Susurro de la Dama y tal vez una o dos volutas aterradoras), pero ninguno de ellos la contará. ¿Fue el centro de una secta arrojado a las profundidades de la tierra por algún antiguo enemigo? ¿O era el cuartel general de una cábala de las Tierras Oscuras? Fuera cual fuera su propósito original, la compleja serie de pruebas de iniciación son los últimos retos que los héroes deben superar para enfrentarse a Belcorra. El primero es el Desafío de las almas, donde los iniciados indignos eran envenenados, atormentados y se les extraía el alma. La segunda es el Desafío de la desesperación, donde los iniciados se enfrentaban a sus mayores miedos. La última prueba es el Desafío del pantano, donde los iniciados demostraban su dominio sobre los peligros de los pantanos. Es probable que los héroes sólo se enfrenten a ellas en orden si el Susurro de la Dama los guía; de lo contrario, son libres de afrontarlas en el orden que quieran. Más allá se encuentra la Bóveda Vacía, el dominio de Belcorra y la fuente de los poderes de la *Luz sombría*.

### Características del templo

El templo está totalmente a oscuras, salvo que se indique lo contrario. Los techos miden, por lo general, 15 pies (4,5 m)

de altura, pero llegan a 60 pies (18 m) en las cámaras principales (áreas J1, J9, J14, J18 y J20). Todas las puertas de piedra tienen tallas intrincadas, como una calavera rellena de musgo, remolinos de niebla o detalladas escenas de pantano, así como grupos de siete divisiones. El Susurro de la Dama controla las puertas aquí.

El mapa del nivel del Templo se encuentra en la página 194.

#### J1. EL PRIMER DESAFÍO

Un cuenco lleno de juncos y musgo se encuentra en una alcoba entre las puertas que conducen al norte. Dos tubos de metal sobresalen en la habitación desde el este, cada uno sellado por un mecanismo parecido a un iris a un pie (30 cm) en el interior del tubo. No se ve ningún método para abrir estos mecanismos. Unas puertas de piedra negra conducen al sur y una única puerta de piedra gris tallada con formas de remolinos de niebla conduce al oeste. Ninguna de las puertas tiene picaportes ni cerraduras.

Las pruebas comienzan con el Desafío de las almas a través de la puerta occidental. Los tubos metálicos se inclinan hacia abajo y desaguan en el pantano (área J15). Son lo bastante

### Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

## EL SUPERVISOR

Los héroes pueden seguirle la corriente al Susurro de la Dama al principio, preguntándose qué es lo que les está pidiendo el enigmático muerto viviente. Después de completar una o dos pruebas, podrían decidir que no quieren ser juzgados dignos de la atención de Nhimbaloth después de todo. Esto puede ser especialmente cierto si se percatan de que cada prueba con éxito aumenta el descontento de Susurro de la Dama y de que el muerto viviente planea matarlos.

El Susurro de la Dama responde a cualquier ataque preventivo de los héroes como si se lo esperara. El muerto viviente intenta levitar fuera del alcance del cuerpo a cuerpo y lanzar conjuros para eliminar a los héroes. El par de volutas aterradoras acechantes que podrían haberlos seguido desde el área **I64** también se unen a la lucha.

grandes como para que una criatura Mediana se deslice por ellos. Si los héroes entran aquí con el Susurro de la Dama, el esqueleto señala silenciosamente la puerta gris. Esa puerta se abre con un empujón o se abre sola si alguien se pone delante de ella durante 1 asalto. Las puertas del sur (Dureza 15, Puntos de Golpe 60) y las aberturas del iris mecánico de los tubos (Dureza 18, Puntos de Golpe 72) están cerradas y no se abren a menos que el Susurro de la Dama lo deseé.

Si las volutas aterradoras están siguiendo a los héroes, una de ellas se sitúa sobre el cuenco para informar discretamente a Belcorra de todo lo que los héroes están haciendo aquí.

**Superar el Desafío de las almas:** cuando los héroes regresan aquí habiendo alimentado o derrotado a las volutas aterradoras en el área **J8**, el Susurro de la Dama abre las puertas del sur y las deja abiertas. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 27 para Averiguar intenciones se da cuenta de que el Susurro de la Dama está ofendido porque los héroes han superado la prueba, pero reprime su irritación.

## J2. SALA DE ENVENENAMIENTO

**MODERADA 10**

En el extremo oriental de esta larga sala se encuentra una gigantesca estatua de jade de un esqueleto agrietado y astillado en un sudario. El cráneo aprieta entre sus dientes un manojo de hierbas del pantano. En las paredes hay varias rendijas estrechas y puertas de piedra.

Un héroe que Investigue la estatua y tenga éxito en una prueba de Religión CD 25 se da cuenta de que es una rara representación física de Nhimbaloth.

Hace mucho tiempo, a los iniciados se les ordenaba arrodillarse ante Nhimbaloth. Cuando lo hacían, los sectarios escondidos en las galerías les disparaban dardos de cerbatana

envenenados. Los que no sucumbían al veneno se consideraban dignos y eran conducidos al sur; los que sucumbían eran llevados al norte para cosechar sus almas.

**Criaturas:** seis sectarios se han convertido en espectros. Se manifiestan en las galerías de tiro con cerbatanas fantasmales, que utilizan además de sus Golpes de cerbatana perversa para disparar dardos efímeros hechos de su propia esencia fantasmal. Las estrechas rendijas proporcionan a cualquiera que se encuentre en las galerías de tiro una cobertura mayor (bonificador +4 por circunstancia +4 a la CA, a las salvaciones de Reflejos contra efectos de área y a las pruebas de Sigilo). Si los héroes entran en una galería de tiro, los espectros atraviesan las paredes para mantener la distancia. Los espectros luchan hasta ser destruidos.

## ESPECTROS (6)

Bestiario 2, pág. 128

**Iniciativa** Sigilo +17 (+21 en la galería de tiro)

**Alcance** ♦ cerbatana perversa +18 (incremento de alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 3d6 negativo más 3d6 por veneno y corrupción espectral

## CRIATURA 7

## J3. CÁMARA DE LIMPIEZA

Hay dos bañeras de cobre mugrientas y sin agua en la pared sur.

Esta cámara, abandonada desde hace tiempo, era el lugar donde los iniciados que sobrevivían a la sala de envenenamiento eran desnudados, bañados con agua del pantano y luego escoltados a la cueva de los dignos. Un héroe puede descubrir la puerta secreta mientras Busca en esta habitación con una prueba de Percepción CD 25 con éxito. Hay que hacer girar una piedra falsa en la pared oriental para abrir una de las bañeras de cobre y la pared que hay detrás de ésta.

## J4. CUEVA DE LOS DIGNOS

**BAJA 10**

El techo de esta cámara natural tiene siete agujeros no más grandes que un dedo humano.

Antes de que los iniciados supervivientes aceptaran el siguiente desafío (el Desafío de la desesperación), se los sometía a un gas soporífero para hacer la prueba más difícil.

Las dos puertas secretas se abren de la misma manera: al girarlas, una parte de la pared lisa y plana permite que la puerta gire para abrirse. Las puertas secretas están cada una al final de pasillos cortos, por lo que no son difíciles de encontrar. Cualquiera que Busque en cualquiera de los pasillos cortos descubre la puerta secreta y la forma de abrirla. Sin embargo, las puertas no se abren si la trampa de la sala está activa, por lo que hay que echarlas abajo (Dureza 18, Puntos de Golpe 60) para escapar de la trampa.

**Peligro:** la trampa expulsa un gas soporífero a través de los siete agujeros del techo.



## TRAMPA DE GAS ATURDIDOR

COMPLEJO MECÁNICO TRAMPA

**Sigilo** +21 (experto) o CD 31 (experto) para dar con el mecanismo de anulación oculto en la pared norte.

**Descripción** Siete boquillas ocultas dentro de agujeros en el techo de 15 pies (4,5 m) de altura liberan un gas venenoso.

**Inutilizar** Latrocínio CD 33 (maestro) para inutilizar el mecanismo oculto en la pared norte, aspirando inmediatamente el gas de la habitación o Latrocínio CD 29 (experto) para tapar adecuadamente una de las siete boquillas. Cuando las siete boquillas están taponadas o destruidas, la trampa se desactiva.

**CA 31; Fort +24, Ref +18**

**Dureza de la boquilla** 20; **PG de la boquilla** 32 (UR 16); **Inmortalidades** daño de precisión, impactos críticos, inmortalidades a objetos

**Liberación de gas** (inhalado, mental, veneno) **Desencadenante** Ambas puertas secretas están cerradas y hay al menos una criatura en la habitación; **Efecto** La cámara se llena de gas. Las criaturas dentro de la cámara deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 30 o quedar aturdidas 1 (aturdidas 2 en caso de fallo crítico). La trampa tira entonces para determinar la iniciativa.

**Rutina** (1 acción) El gas se intensifica. Cada criatura en la sala debe hacer una salvación de Fortaleza CD 30.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune al gas durante 1 hora, aunque si la criatura ya ha sido aturdida por la trampa, el estado negativo dura lo normal.

**Éxito** La criatura no se ve afectada.

**Fallo** La criatura queda anonadada 1 durante 24 horas. Si el objetivo ya está anonadado, el valor del estado negativo aumenta en 1 (hasta un máximo de anonadado 4) y el objetivo sufre 8d6 de daño mental.

**Efecto crítico** Como el fallo, excepto que el objetivo sufre el doble de daño mental.

**Rearme** Tras una hora, la trampa se desactiva; el gas se dispersa lentamente y las puertas pueden volver a abrirse. Al cabo de 24 horas, el gas vuelve a acumularse y la trampa puede activarse de nuevo.

## J5. CÁMARA DEL PORTAL DEL NIVEL DIEZ

MODERADA 10

Belcorra añadió esta sala al templo para conectar su red de *círculos de teletransporte* permanente. Su puerta está cerrada y la llave lleva mucho tiempo perdida. Un héroe puede Abrirla por la fuerza con una prueba de Atletismo CD 25 con éxito o Forzar la cerradura con cuatro pruebas de Latrocínio CD 25 con éxito.

Las paredes circulares de esta cámara están adornadas con runas plateadas. El suelo y el techo están cubiertos de láminas de metal reflectante.

Los héroes pueden reactivar esta cámara del portal y conectarla a otras de las bóvedas de Abominación como se describe en el área B17.

**Criaturas:** al ser la cámara del portal más baja, Belcorra se aseguró de que esta sala estuviera bien vigilada. Un poderoso gólem de piedra está construido en la pared, en un espacio abierto entre las runas llenas de plata. Sale y ataca a cualquiera que no acompañe a Belcorra.

## GÓLEM DE PIEDRA DE ÉLITE

CRIATURA 12

Bestiary 6

**Iniciativa** Percepción +19

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por usar el ritual *despertar portal* para reactivar el *círculo de teletransporte* que se encuentra aquí.

## SINOPSIS DEL CAPÍTULO 10

El enfrentamiento final entre los héroes y Belcorra tiene lugar en este capítulo. En el camino hacia la Bóveda Vacía, donde se encuentra Belcorra, pasan por varios desafíos a los que los candidatos de Nhimbaloth se enfrentaban cuando éste era un templo activo de la Muerte vacía. Irónicamente, este nivel más bajo de las bóvedas de la Abominación es uno de los más seguros, en el sentido de que sus habitantes generalmente permanecen quietos y los héroes pueden descansar todo el tiempo que necesiten en las cámaras vacías. Tendrán que estar en plena forma para enfrentarse a Belcorra; si no se han hecho con las tres *lentes de fulcro* a estas alturas, puede que tengan que retirarse, reunirlas y regresar para enfrentarse a Belcorra.

**Pistas ambientales:** aire húmedo, luces espeluznantes, bruma, piedra negra, plantas de pantano, tallas de huesos o niebla

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## J6. CREMATORIO

MODERADA 10

Dos estanques llenos de magma burbujeante se encuentran uno al lado del otro en el centro de esta gran cámara.

En este crematorio hace un calor extremo (*Reglas básicas*, pág. 518), que causa 2d6 de daño por fuego cada 10 minutos (los escorpiones son inmunes). La inmersión en los estanques de magma de 25 pies (7,5 m) de profundidad infinge 20d6 de daño por fuego en cada asalto.



**Criaturas:** el calor en esta sala se ha mantenido durante siglos gracias a unos elementales de fuego atados. Emergen de los estanques de magma para atacar a los intrusos, los persiguen agresivamente y luchan hasta ser destruidos.

## ESCORPIONES DE MAGMA (4)

CRIATURA 8

Bestiario 2, pág. 117

**Iniciativa** Percepción +18

## J7. EXTRACTORES DE ALMAS

MODERADA 10

Esta extraña e irregular sala cuenta con varias alcobas amplias, cada una con un potro vertical con cristales y palancas, como extraños dispositivos de tortura.

Aquí se traía a los iniciados que fracasaban y se les ataba a los extraños potros verticales. Estas máquinas de ocultismo extraían las almas de los iniciados en esferas de cristal mientras unos gólems de vidrio especiales cortaban sus cuerpos en pedazos. Los sectarios llevaban las esferas infundidas con almas (que eran demasiado delicadas para que los gólems con cuchillas en vez de manos pudieran manejarlas) a las volutas aterradoras de la zona J8.

Sólo tres de las máquinas oculistas siguen funcionando y cada una de ellas contiene una esfera de cristal con el alma de un iniciado fallecido hace siglos. Un héroe que Investigue una máquina funcional y que tenga éxito en una prueba de Ocultismo, de Religión o de un Saber relevante (como Saber de los espíritus) CD 30 se da cuenta de lo que son las esferas y de cómo fueron creadas.



**Criaturas:** los cuatro gólems permanecen aquí y hacen todo lo posible por cortar a los intrusos en pedazos. Sus cuerpos de cristal verdoso emiten un brillo inquietante, lo que les confiere la aptitud Brillo lúgubre en lugar de Resplandor deslumbrante.

## CORTADORES DE NHIMBALOTH (4)

CRIATURA 8

RARO NM MEDIANO CONSTRUCTO DESCEREBRADO GÓLEM

Variante de gólem de vidrio (Bestiario 2, pág. 147)

**Iniciativa** Percepción +14

**Brillo lúgubre** ➔ (evocación, luz, visual) El gólem genera ondas de una luz siniestra que emiten una luz tenue en una emanación de 60 pies (18 m). La luz dura hasta el comienzo del siguiente turno del gólem, después de lo cual el gólem no puede usar Brillo lúgubre hasta pasados 1d4 asaltos. Una criatura que se encuentre dentro de la luz o que entre en ella debe hacer una salvación de Voluntad CD 23.

**Éxito** La criatura no se ve afectada.

**Fallo** La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

**Fallo crítico** La criatura queda condenada 1 y cegada durante 1 asalto.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

**Tesoro:** las tres esferas de cristal tienen cada una cerca de un pie (30 cm) de diámetro y valen 200 po para ciertos mercaderes de almas bastante desagradables, como las sagas nocturnas. Si se rompen, sus fragmentos carecen de valor, pero el alma atrapada en su interior viaja al Osario y a su recompensa final.

Las tres máquinas operativas contienen algunas piezas valiosas. Con varias horas de trabajo y una prueba con éxito de Artesanía CD 30, un héroe puede extraer de la máquina metales raros y engranajes delicados por valor de 80 po. Si esta prueba es un éxito crítico, las piezas valen 160 po; en caso de fallo crítico, las piezas de esa máquina quedan arruinadas y carecen de valor.

### J8. CÁMARA DEVORADORA

SEVERA 10

Esta gran cámara tiene un suelo cubierto de espinas y polvo. En el extremo occidental hay un gran cuenco de piedra lleno de plantas de pantano.

Una gruesa capa de polvo cubre los fragmentos de cristal rotos que ensucian el suelo, prueba de los cientos de almas de iniciados que se han extraído. Los cristales rotos hacen que el suelo sea un terreno difícil e imponen un penalizador -5 por circunstancia a las pruebas de Sigilo, pero no es peligroso para nadie que no vaya descalzo. Las criaturas descalzas sufren 5 de daño perforante tras cada Zancada en la sala.

**Criaturas:** tres poderosas volutas aterradoras llamadas alimentadores de almas flotan aquí. Como extensiones de las energías malignas de la bóveda Vacía (área J20), canalizan las almas liberadas aquí hacia esa cámara. No pueden volver a la bóveda Vacía, ni siquiera salir de esta sala, sin más almas.

Cuando los héroes llegan, las volutas exigen que los héroes recojan las esferas de cristal de la siguiente sala y las rompan aquí. No admiten que hacerlo les libere para volver a la Bóveda Vacía, pero pueden insistir (siendo sinceros) en que hacerlo les hará desaparecer de aquí. Un alimentador de almas parpadea por cada esfera que los héroes rompan; los héroes se enfrentarán a ellos de nuevo en la Bóveda Vacía.

Si los alimentadores de almas se dan cuenta de que los héroes no van a obedecer, los atacan para intentar matarlos y utilizar sus almas como combustible para la Bóveda Vacía. Los alimentadores de almas atacan a los héroes de uno en uno, pasando a otro cuando su objetivo está muerto. Cada héroe que muera en esta sala devuelve un alimentador de almas a la Bóveda Vacía de inmediato.

### ALIMENTADORES DE ALMAS (3)

CRIATURA 10

Volutas aterradoras de élite (Bestiary 6)

**Iniciativa** Percepción +22

**Alma robada:** a un héroe que muere en esta sala se le roba una parte de su alma para alimentar la bóveda Vacía. El héroe puede ser resucitado con normalidad, pero sufre el estado

negativo condenado 1 y no puede reducir su estado negativo condenado por debajo de 1 durante un año.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por enfrentarse a estos alimentadores de almas y superar el Desafío de las almas.

### J9. SEGUNDO DESAFÍO

Esta cámara se parece mucho a la sala del norte, excepto que la puerta gris del oeste tiene talladas caras asustadas en lugar de niebla y hay tres tubos de metal en lugar de dos. El cuenco de juncos y agua del pantano se encuentra al sur.

Aquí es donde los iniciados comenzaron el Desafío de la desesperación. Las puertas del sur y las aberturas del iris mecánico en los tubos son similares a las del área J1. La puerta de la pared oeste está cerrada sin llave y conduce a la segunda prueba.

Si el Susurro de la Dama está guiando a los héroes a través de los desafíos, señala en silencio la puerta del oeste. La segunda voluta aterradora que observa al Susurro de la Dama se mueve para cernirse sobre el cuenco e informar discretamente de los movimientos de los héroes a Belcorra. Una vez que los héroes atraviesan la puerta, el Susurro de la Dama abre las puertas del área J14 y espera a los héroes allí, cerrando las puertas tras atravesarlas.

### J10. LA SENDA DE LOS RECUERDOS AGRADABLES

Las paredes de este largo y estrecho pasillo son momentáneamente blancas, pero pronto se arremolinan en ellas imágenes coloridas. Hay una puerta en cada extremo del pasillo.

Una magia ocultista potencia las ilusiones aquí y a lo largo del camino que constituye el Desafío de la desesperación (áreas J11 y J12). Cada espectador ve imágenes diferentes, ya que todas son una mezcolanza de recuerdos extraídos de la mente del espectador. Puedes recurrir a las victorias, amistades y encuentros divertidos de los héroes durante esta *Senda de aventuras* para describir las imágenes. Un héroe que se acerque a la puerta occidental debe hacer una tirada de salvación de Voluntad CD 27; si falla, el héroe queda atrapado por las imágenes ilusorias durante 24 horas. Mientras esté en trance, al héroe se le impone un penalizador de -10 pies (3 m) a todas las Velocidades en las áreas de la J10 a la J12 y no puede Desviar la mirada de las imágenes en las mismas áreas.

Dos puertas secretas permitían a los sectarios atajar rápidamente entre los desafíos. Los héroes que Buscan en esta sala descubren la puerta secreta del norte con una prueba de Percepción CD 25 con éxito y la puerta secreta del sur con una prueba de Percepción CD 30 con éxito. Cada una de ellas se abre manipulando una sección cercana de la pared que es ligeramente más oscura que la piedra circundante. La puerta secreta del sur es de un único sentido; los héroes pueden usarla para acceder al área J12, pero no pueden volver.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## J11. LA SENDA DEL FRACASO

Este camino se ensancha y gira hacia el sur frente a la única y estrecha puerta. Sus paredes son un revoltijo de imágenes arremolinadas.

La magia de ocultismo de esta sala extrae recuerdos personalizados del espectador, como en el área **J10**, pero estos recuerdos son todos fracasos: mentores que regañan al espectador, autoridades que le castigan o amigos perdidos que lloran. También se puede tirar de cualquier fracaso significativo que el héroe haya sufrido durante esta *Senda de aventuras*, como la necesidad de huir de un enemigo importante o la activación de una trampa dañina.

**Peligro:** las imágenes de esta sala se introducen en la mente de la víctima. Los héroes pueden Desviar la mirada (*Reglas básicas*, pág. 472) de estas imágenes y obtener el bonificador de esa acción a las tiradas de salvación requeridas por este peligro, aunque estas ilusiones son más que meramente visuales.

### IMÁGENES DE FRACASO

### PELIGRO 12

TRAMPA | MÁGICO

**Sigilo** CD 35 (experto) para percibirse de que las imágenes ilusorias ocultan una trampa mágica (descubrir las imágenes tiene una CD de 0)

**Descripción** Las ilusiones mejoradas psíquicamente inundan las mentes de las criaturas que se encuentran en el pasillo de 40 pies (12 m) de largo y 15 pies (4,5 m) de ancho (el cuadro blanco punteado en el mapa) con recuerdos de sus fracasos pasados.

**Inutilizar** Ocultismo CD 32 (maestro) o *disparar magia* (5.º nivel; contrarrestar CD 26) para debilitar las imágenes; se requieren tres éxitos para inutilizar la trampa

**Ecos de la derrota** ♦ (emoción, encantamiento, maldición, mental) **Desencadenante** Una criatura termina una acción de movimiento dentro del área de la trampa; **Efecto** La criatura desencadenante sufre  $2d10+10$  de daño mental (salvación básica de Voluntad CD 32) al recordar sus fracasos pasados. La criatura que sufre el daño oye un suave susurro que le ofrece: «Déjame quitarte algo y podré detener el dolor». Una criatura que acepte pierde el acceso a una dote de clase aleatoria que no sea un requisito para otra dote y la criatura no sufre más daño de Ecos de la derrota. Este efecto dura 1 semana y puede desaparecer mediante efectos que eliminan maldiciones.

**Rearme** La trampa se rearma de inmediato y puede afectar a la misma criatura varias veces en su turno.

## J12. LA SENDA DE LA IMPOTENCIA

En las paredes, el suelo y el techo de esta larga sala se arremolinan imágenes superpuestas y cambiantes.

La magia ocultista de esta sala manifiesta imágenes extraídas de la mente del espectador, como en las áreas **J10** y **J11**, pero estas imágenes predicen el fracaso en el futuro. Los espectadores se ven a sí mismos encadenados, sucumbiendo a la enfermedad o cayendo en la batalla contra Belcorra.

La puerta secreta que lleva al norte no se abre desde este lado. La puerta secreta al este es la única forma de salir y completar el Desafío de la desesperación; aquellos que no pudieron encontrar esta salida oculta acabaron muriendo por el tormento de las imágenes. Cualquier que esté a más de 20 pies (6 m) de la puerta secreta no puede verla debido a las imágenes superpuestas, pero cualquier que esté a menos de 20 pies (6 m) y Busque en la zona la descubre con una prueba de Percepción CD 27 con éxito. Un héroe que Busque en el pasillo (lo que no es posible mientras la trampa esté activa, ya que los héroes están en modo encuentro y no en modo exploración) encuentra la puerta secreta automáticamente.

**Peligro:** esta trampa es similar a la del área **J11**, aunque su área es mucho mayor, dado que llena el largo pasillo al completo. Los héroes también pueden Desviar la mirada de las imágenes de esta trampa, si quieren.

### IMÁGENES DE IMPOTENCIA

### PELIGRO 12

TRAMPA | MÁGICO

**Sigilo** CD 35 (experto) para darse cuenta de que las imágenes ilusorias ocultan una trampa mágica (descubrir las imágenes tiene una CD de 0)

**Descripción** Las ilusiones potenciadas psíquicamente inundan las mentes de las criaturas que se encuentran en el pasillo de 95 pies (28,5 m) de largo y 15 pies (4,5 m) de ancho (el cuadro blanco punteado en el mapa) con visiones de sus fracasos venideros.

**Inutilizar** Ocultismo CD 32 (maestro) o *disparar magia* (5.º nivel; contrarrestar CD 26) para debilitar las imágenes; se requieren tres éxitos para inutilizar la trampa

**Inundación de desesperación** ♦ (emoción, encantamiento, maldición, mental) **Desencadenante** Una criatura termina una acción de movimiento dentro del área de la trampa; **Efecto** La criatura desencadenante sufre  $2d10+10$  de daño mental (salvación básica de Voluntad CD 32) mientras observa sus futuros fracasos. La criatura que sufre el daño oye un suave susurro que le ofrece: «Déjame quitarte algo y podré detener el dolor». Una criatura que acepte pierde el acceso a una dote de clase aleatoria que no sea un requisito para otra dote y la criatura no sufre más daño de Inundación de desesperación. Este efecto dura 1 semana y se le puede poner fin mediante efectos que eliminan maldiciones. La criatura también detecta de inmediato la puerta secreta al final del pasillo, sin importar lo lejos que esté del final del pasillo.

**Rearme** La trampa se rearma de inmediato y puede afectar a la misma criatura varias veces en su turno.

## J13. CÁMARA DE REFLEXIÓN

Las paredes de esta sala vacía son blancas y lisas.

A los iniciados que superaban el Desafío de la desesperación se les permitía detenerse en este refugio psíquico para recuperarse antes de enfrentarse a la siguiente prueba.

**Recompensa en PX:** concede a los héroes 30 PX por llegar a esta sala tras superar el Desafío de la desesperación.



## J14. TERCER DESAFÍO

Esta gran sala tiene una puerta de doble hoja de piedra negra al norte y una enorme losa de roca tosca que bloquea el paso al sur. Dos tubos metálicos sobresalen en esta sala desde la pared este. Sus dos iris mecánicos están abiertos.

La losa de roca que bloquea el paso hacia el sur es una de las dos losas que funcionan como enormes puertas. Hay un hueco de sólo unos centímetros entre ellas. Las puertas son especialmente resistentes y la única forma de que alguien que no sea el Susurro de la Dama las abra es derribándolas (Dureza 20, 80 Puntos de Golpe cada una).

**Cómo superar el Desafío de la desesperación:** el Susurro de la Dama se encuentra aquí con los héroes que llegan desde el área **J13**. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 22 para Averiguar intenciones se da cuenta de que el Susurro de la Dama está enfadado porque los héroes han llegado hasta aquí. En caso de éxito crítico, el héroe se da cuenta de que el Susurro de la Dama planea traicionarlos si siguen superando las pruebas de Nhimbaloth.

El Susurro de la Dama señala las tuberías abiertas. Cuando los héroes salen por las tuberías, cierra los portales de iris tras ellos y luego levanta las losas de piedra lo suficiente como para entrar en el área **C18**, donde vuelve a esperar a los héroes.

## J15. PANTANO MORTAL

### MODERADA 10

Las tuberías que conducen a esta cámara terminan con una caída (25 pies [7,5 m] desde el área **J1**, 20 pies [6 m] desde el área **J9** y 15 pies [4,5 m] desde el área **J14**). En todos los casos, la caída termina en el apestoso fango del pantano, por lo que las criaturas que caen no sufren ningún daño, pero atraen la atención de los habitantes de esta sala.

Esta enorme caverna es un pantano abundante, apestoso y húmedo. Siete cajas metálicas oxidadas son apenas visibles entre los densos juncos del pantano. El extremo sur de la caverna es una presa metálica circular que está levantada, de modo que sólo un chorrito constante de agua gotea desde la parte superior, cerca del techo. Unos antiguos engranajes situados a ambos lados de la presa parecen bajarla, aunque las vetas de óxido delatan que no se han movido en mucho tiempo. En el extremo norte inferior de la caverna, el agua del pantano desemboca en una sala oscura e inundada.

El entorno de esta sala recuerda al terreno venenoso del mundo muerto de Nhimbaloth, el Helecho del vacío. El Desafío del pantano es sencillo: sobrevivir, encontrar la forma de abrir la presa y entrar en el área **J17**.

Esta zona es un terreno difícil, ya que el agua no es profunda, pero el suelo bajo ella es cenagoso y traicionero. Además, el aire del pantano es tóxico. Cualquier criatura que comience su turno en el pantano debe tener éxito en una tirada de salvación de Fortaleza CD 27 o quedar indispuesta 2 (indispuesta 4 en un fallo crítico) y no puede reducir su estado negativo indispuesto mientras esté en el pantano. La criatura

### CÓMO DESTRUIR A BELCORRA

Belcorra sólo deja de recuperarse una vez que completa su objetivo de desatar su venganza asesina sobre Absalom, pero hay otra forma de acabar con su villanía para siempre. Nhimbaloth, la devoradora de espíritus, puede aniquilar por completo a la fantasma para que deje de amenazar al mundo. Atraer la atención de la solitaria e inhumana Nhimbaloth no es sencillo, pero Belcorra sentó las bases para ello al confiar tanto en la *lente de fulcro ébano*. Nhimbaloth ya está inclinada a dirigir su atención consumidora de espíritus hacia Belcorra, ya que ésta ha hecho un uso frecuente de los atisbos de la esencia de Nhimbaloth que contiene el objeto. Los héroes deben reforzar este contacto imbuyendo a Belcorra con las esquirlas de la esencia de Nhimbaloth contenidas en la *lente de fulcro carmesí*, la *lente de fulcro esmeralda* y la *lente de fulcro ocre* (es más fácil hacerlo a través del *entramado de fulcro*, pero este objeto no es estrictamente necesario). Cada esquirla brinda a Belcorra un poco más de poder, pero las tres juntas (basándose en su anterior uso de la *lente de fulcro ébano*) atraen la temible mirada de Nhimbaloth hacia su devota fantasmal.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## CHUULS DE HELECHO DEL VACÍO (3)

RARO CM GRANDE ABERRACIÓN ANFIBIO

Variante de chuul (*Bestiario*, pág. 59)

**Percepción** +18; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, infracomún

**Habilidades** Atletismo +21, Naturaleza +18, Ocultismo +17, Sigilo +17, Supervivencia +16

**Fue +6, Des +4, Con +4, Int +0, Sab +3, Car +0**

**CA 31; Fort +21, Ref +18, Vol +15**

**PG 140; Inmunitades** veneno

**Ataque de oportunidad** ↗

**Velocidad** 30 pies (9 m), nadar 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ↗ garra +22 [alcance 10 pies [3 m]], **Daño** 2d8+12 contundente más Agarrón

**Construir** ↗ 1d8+12 contundente, CD 28 (sólo agarrado con las garras)

## CRÍATURA 9



**Veneno drenante** (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 28; Duración máxima 6 asaltos; **Fase 1** drenado 1 (1 asalto); **Fase 2** drenado 2 (1 asalto)

**Alimentación mental** ↗ **Requisitos** Una criatura drenada es agarrada por los tentáculos del chuul; **Efecto** La criatura sufre 3d6 de daño mental.

**Zancada pantanosa** El chuul de Helecho del vacío ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor en los pantanos.

**Transferir a tentáculos** ↗ **Requisitos** El chuul de Helecho del vacío tiene una criatura agarrada; **Efecto** El chuul transfiere la criatura agarrada de sus garras a sus tentáculos o viceversa. La criatura queda expuesta al veneno drenante del chuul cuando es transferida a los tentáculos y al inicio de cada uno de los turnos del chuul si

## J16. CONTROLES PELIGROSOS

SEVERA 10

El agua del pantano inunda gran parte de esta cueva. Hay tres pequeños islotes que tienen una caja de metal con una rueda oxidada cada uno.

El agua turbia de esta sala no parece más profunda que la del pantano del área **J15**, pero el agua tiene 25 pies (7,5 m) de profundidad. Los héroes probablemente tendrán que nadar para llegar hasta las islas. Por suerte, el aire de esta caverna no es tan tóxico como el del área **J15** y no se requieren tiradas de salvación para respirar este aire.

Las tres ruedas de las islas controlan la presa del área **J15**. Si se giran completamente en el sentido de las agujas del reloj (lo que requiere tres acciones Interactuar por cada rueda) mientras todas las válvulas están en posición de «encendido», la presa baja, liberando una cascada de agua fétida del pantano. Esta afluencia eleva en varios centímetros el nivel del agua aquí y en el área **J15**.

**Criaturas:** bajo el agua merodean un par de dhuthorex que intentan emboscar a los intrusos y luchan a muerte.

## DHUTHOREX TERRIBLES (2)

CRÍATURA 11

Página 232

**Iniciativa** Percepción +22

## J17. JUNCOS INFESTADOS

BAJA 10

Esta sala suele estar llena hasta un pie (30 cm) de profundidad con el agua del pantano que drena desde la bóveda Vacía cuando la presa conectada al área **J15** está cerrada. Lo más probable es que los héroes entren en esta zona desde el área **J15** después de bajar la presa; si lo hacen, habrán completado el Desafío del pantano.



En el centro de esta cámara cuadrada hay un estanque circular de agua del pantano. El estanque se alimenta de un canal en la pared oeste, entre dos puertas de doble hoja de piedra negra. El agua fluye hacia el norte a través de una presa metálica. Un grueso nudo de juncos retorcidos, como una especie de árbol grotesco, se eleva desde el estanque.

El estanque y los canales sólo tienen 6 pulgadas (15 cm) de profundidad, por lo que la sala se inunda con facilidad cuando la presa está cerrada.

**Criatura:** el retorcimiento de esta sala lo causa la infestación de un isqulug. Cuando los héroes llegan, la grotesca aberración sale de los juncos para atacar. Aunque es una criatura malévolas, no está relacionada con Nhimbaloth y recuerda muy poco sobre cómo sus larvas llegaron aquí hace años. Si sus Puntos de Golpe se reducen a menos de 150, el isqulug lanza *controlar las aguas* para elevar el agua de esta sala 10 pies (3 m) y (espera) obtener ventaja en el combate. Cuando es destruido, sus larvas se dispersan en el agua y caen en el pantano de abajo en busca de un nuevo huésped.

### ISQULUG

Bestiario 2, pág. 171

**Iniciativa** Percepción +24

### CRÍATURA 11

## J18. LAS FAUCES DE LA DIOSA

BAJA 10

El techo abovedado de esta enorme cámara alcanza los 80 pies (24 m) de altura y está tallado con intrincados patrones de huesos, hierbas del pantano y remolinos de niebla. Al sur se encuentra un enorme estrado, cuya piedra está tallada en forma de dientes torcidos y agrietados. Sobre el estrado descansa una enorme calavera, con las cuencas de los ojos vacías y un rostro amenazante. Un canal de agua sucia atraviesa esta sala, partiendo de la base de las paredes este y oeste. Cada salida del canal cuenta con una puerta de doble hoja.

La pared detrás de la calavera gigante esconde una puerta secreta, parcialmente delineada por la humedad y más fácil de encontrar de lo normal. Con una prueba de Percepción CD 20 con éxito mientras se Busca en esta área se da con ella.

**Criatura:** si los héroes aún no han derrotado al Susurro de la Dama, éste está esperando en el estrado. No señala ninguna dirección, sino que camina lentamente hacia los héroes. Susurra: «Sé que sois unos impostores. Profanadores. No deberíais estar aquí. Nhimbaloth cree que servís para sus planes, pero yo no estoy de acuerdo». El Susurro de la Dama ataca entonces para detener el avance de los héroes. Utiliza su aptitud teletransporte involuntario para desviar a los héroes hacia el área J14, si puede, para que tengan que tomarse el tiempo de volver a atravesar el pantano. El Susurro de la Dama lucha hasta ser destruido.

### SUSURRO DE LA DAMA

Página 193

**Iniciativa** Percepción +25

### CRÍATURA 11

## J19. CAMINO A LAS PROFUNDIDADES

SEVERA 10

Una caverna lisa y natural se abre paso a través de la oscuridad hasta una cámara más grande con un amplio pozo al final. Un cadáver está desplomado en el borde del pozo.

El pozo tiene cientos de metros de profundidad y conduce a lugares aún más profundos de las Tierras Oscuras. Sus desafíos van más allá del alcance de esta *Senda de aventuras*.

El cadáver destrozado pertenece a un humanoide de aspecto extraño: con dos cabezas y un cuerpo quitinoso. El irlgaunt del pozo lo vació y lo llenó de grava, por lo que hace un ruido de repiqueo cuando se perturba, a menos que se manipule con mucho cuidado.

**Criaturas:** aunque este pasaje no se ha utilizado en siglos, no está totalmente abandonado. Un irlgaunt parecido a un cangrejo de las profundidades de las Tierras Oscuras acecha en el pozo. Cuando el irlgaunt oye actividad en la sala de arriba, como el estruendo de la grava de la horripilante alarma que construyó, sube trepando por el pozo y llega en 2 asaltos. Se retira, abandonando su posible comida, si sus Puntos de Golpe se reducen a menos de 50.

### IRLGAUNT

Bestiario 2, 170

**Iniciativa** Percepción +24

### CRÍATURA 13

**Tesoro:** el extraño cadáver aún lleva un insólito torque enjulado por valor de 500 po.

## J20. LA BÓVEDA VACÍA

EXTREMA 10

Esta cámara de forma extraña es húmeda y opresivamente fría. Cada una de las cuatro alas de la sala contiene un enorme estanque de agua de pantano burbujeante. Motas parpadeantes de luz y oscuridad juegan bajo la superficie de los estanques. El centro de la cámara está parcialmente bloqueado por un círculo de imponentes piedras negras que crepitan con una energía espeluznante que sale disparada hacia un pozo en el techo. Siete canales estrechos, como si hubieran sido excavados en la piedra por una mano de siete dedos, van desde cada estanque y tres de las paredes hasta un foso en el centro de la sala. Desde allí, el agua fluye bajo la pared del este, entre un par de puertas de doble hoja de piedra negra. Una isla en el foso alberga un altar liso rematado con una lente negra del tamaño de un puño.

La Bóveda Vacía siempre ha sido un pozo de generación para los sabios que sirven a Nhimbaloth. Un canal del pantano, la desesperación y las energías fantasmales; todo está conectado místicamente a los diversos cuencos de plantas de pantano a lo largo de las bóvedas de la Abominación inferiores. Cualquier seguidor de Nhimbaloth puede comunicarse telepáticamente con las volutas adyacentes a los cuencos desde aquí.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

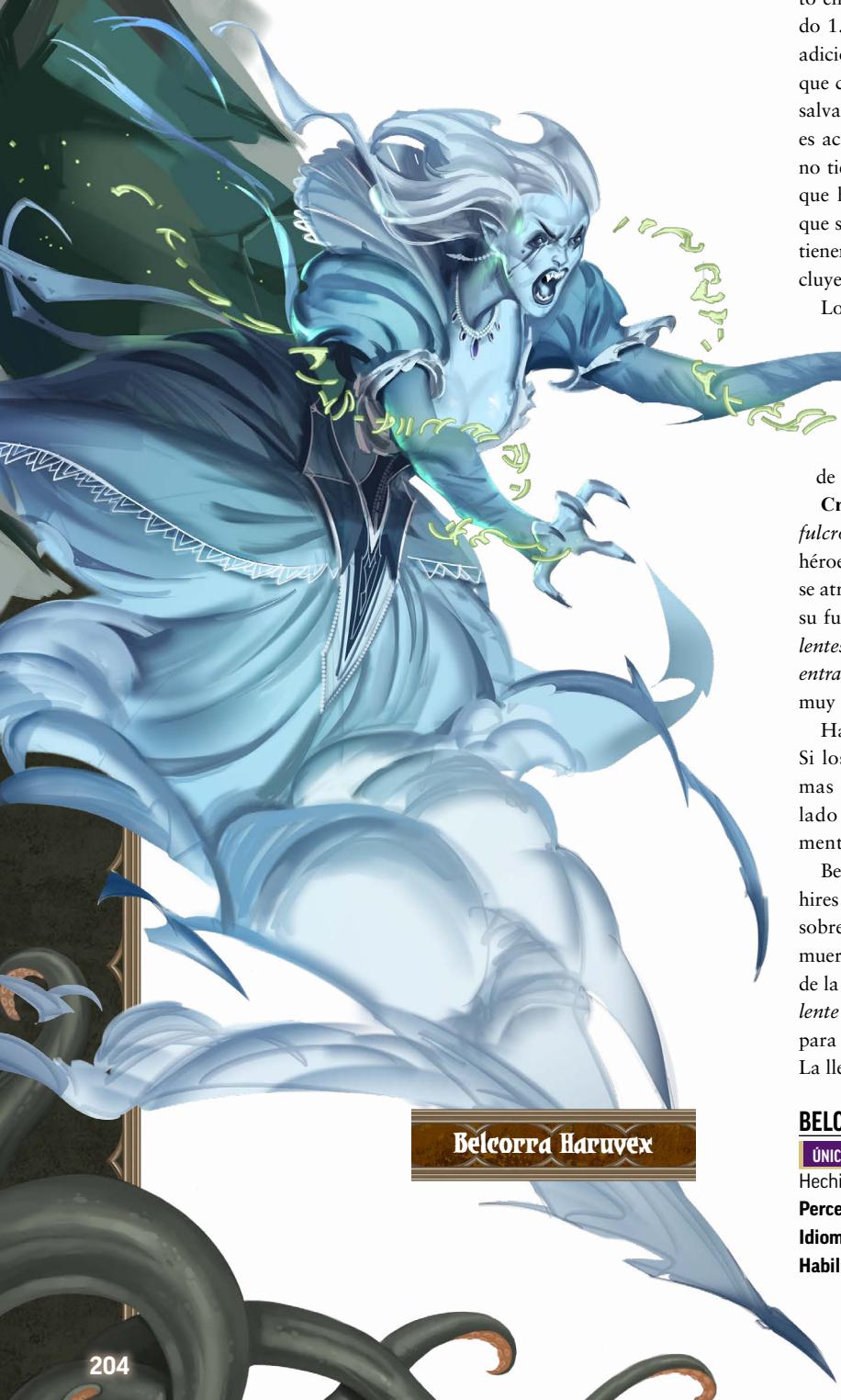
Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

La Bóveda Vacía atrajo el alma de Belcorra después de que la guardia de la Rosa acabara con ella, y su fantasma reapareció aquí quinientos años después del acontecimiento más traumático de su vida: no su muerte, sino el exilio de su familia de Absalom. Belcorra no puede abandonar esta cámara durante mucho tiempo, por lo que utiliza a sus volutas representantes y agentes vinculados para que cumplan su voluntad en las bóvedas de la Abominación. Mantiene la *lente de fulcro* ébano en el altar para recuperar



**Belcorra Haruvex**

sus energías; mientras esté aquí, puede recuperar sus destellos de la esencia de Nhimbaloth, pero esto lleva tiempo.

Los siete riachuelos de agua del pantano son peligrosos y nocivos, ya que marcan el lugar en el que Nhimbaloth tocó el mundo. Es sencillo pasar por encima de ellos, pero tiran desagradablemente de la energía vital de cualquiera que los cruce. Al final de cualquier turno en el que un héroe cruce un riachuelo (ya sea a dando una Zancada, dando un Paso, volando o por cualquier otro medio), el héroe debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 22 o quedar condenado 1. Esta CD se incrementa en 2 por cada riachuelo único adicional cruzado durante ese turno (por ejemplo, un héroe que cruce 3 riachuelos en su turno debe hacer una tirada de salvación de Fortaleza CD 26). El estado negativo condenado es acumulativo en los siguientes asaltos. Cruzar los charcos no tiene este efecto, por lo que los héroes podrían aprender que hay formas más seguras de moverse por la habitación que simplemente caminar en línea directa. Los riachuelos no tienen ningún efecto sobre los seguidores de Nhimbaloth, incluyendo a Belcorra y las volutas aterradoras.

Los menhires de piedra negra ayudan a soportar el peso de la *Luz sombría* y emiten la cinta retorcida de energía espeluznante que se retuerce por el pozo a través de las zonas B35, C15, H37 e I28.

Belcorra puede manipular esta cinta de energía para alimentar la *Luz sombría*.

**Criaturas:** si Belcorra aún no se ha recuperado, la *lente de fulcro* ébano la revitaliza automáticamente cuando llegan los héroes. Está tan indignada de que otro grupo de aventureros se atreva a oponerse a ella en su santuario que ataca con toda su furia. Belcorra centra sus ataques en cualquiera que lleve *lentes de fulcro*, especialmente en un héroe que las lleve en el *entramado de fulcro*. Se da cuenta de que las lentes son armas muy potentes que pueden usarse contra ella.

Hay un alimentador de almas aquí en todo momento. Si los héroes ofrecieron almas a los alimentadores de almas en el área J8, han venido aquí y también luchan del lado de Belcorra; ¡esto hace que el encuentro sea especialmente desafiante!

Belcorra y los alimentadores de almas utilizan los menhires para cubrirse, con la esperanza de atraer a los héroes sobre los riachuelos de agua del pantano que inducen a la muerte. Cuando los héroes infunden a Belcorra con esquirlas de la *lente de fulcro* carmesí, la *lente de fulcro* esmeralda y la *lente de fulcro* ocre, Nhimbaloth viene a por ella y la destruye para siempre. Una vez que los héroes hagan esto, procede a La llegada de Nhimbaloth (página 205).

## BELCORRA HARUVEX

## CRÍATURA 12

ÚNICO CM MEDIANO ESPÍRITU FANTASMA INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Hechicera fantasma mujer (*Bestiario*, pág. 165)

**Percepción** +22; sentido mágico, visión en la oscuridad,

**Idiomas** aklo, común, infracomún

**Habilidades** Arcanos +23, Diplomacia +23, Intimidación +25,



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

Occultismo +26, Religión +22, Sigilo +22

**Fue -5, Des +4, Con +0, Int +5, Sab +4, Car +7**

**Sentido mágico** (detección, adivinación) Belcorra puede sentir la presencia de auras mágicas como si lanzara constantemente un conjuro detectar magia de 1.<sup>er</sup> nivel. Cuando Busca, obtiene los beneficios de un conjuro detectar magia de 3.<sup>er</sup> nivel sobre las cosas que ve.

**Ligado a una ubicación** (los tres niveles inferiores de las bóvedas de la Abominación)

**CA 30; Fort +16, Ref +22, Vol +20; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia**

**PG** 175, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencias** todos los daños 10 (excepto fuerza, positivo o toque fantasmal; resistencia doble contra no mágico)

**Rejuvenecimiento** (divino, nigromancia) Cuando Belcorra es destruida, vuelve a formarse al cabo de 2d4 días en el interior de la bóveda Vacía (aunque puede reducir ese tiempo potenciándose con destellos de la esencia de Nhimbaloth utilizando la *lente de fulcro ébano* [página 220]). Belcorra sólo puede ser destruida permanentemente si ejecuta su venganza completa sobre Absalom o si Nhimbaloth devora su alma.

**Velocidad** vuelo 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mano fantasmal +24 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 3d8+12 negativo

**Conjuros de ocultismo espontáneos** CD 33, ataque +25; **6.<sup>o</sup>** (4 espacios) *calamidad fantasmal, debilidad mental, disparar magia, visión verdadera; 5.<sup>o</sup>* (4 espacios) *desesperación aplastante, escena ilusoria, lenguas, tentáculos negros; 4.<sup>o</sup>* (4 espacios) *asesino fantasmal, confusión, globo de invulnerabilidad, inmunidad a los conjuros; 3.<sup>er</sup>* (4 espacios) *indetectabilidad, leer la mente, paralizar, toque vampírico; 2.<sup>o</sup>* (4 espacios) *doblar a muerto, maniobra telecinética, toque de idiotez, ver lo invisible; 1.<sup>er</sup>* (4 espacios) *aguijón de araña, enlace mental, impacto verdadero, rayo de debilitamiento; Trucos (6.<sup>o</sup>)* atontar, escudo, leer el aura, mano del mago, mensaje, proyectil telecinético, sonido fantasmal

**Conjuros de linaje de hechicero** CD 33; **6.<sup>o</sup>** (2 Puntos de Foco) miembros tentaculares, susurros aberrantes

**Rituales** CD 33; *círculo de teletransporte* (Guía del jugador avanzada, pág. 240), conocimiento de leyendas, ligadura de los Planos

**Magia de sangre** Cada vez que Belcorra lanza un conjuro concedido por el linaje de hechicero o por el linaje aberrante, puede concederse a sí misma o a un objetivo del conjuro un bonificador +2 por estatus a las tiradas de salvación de Voluntad durante 1 asalto.

**Mirada corruptora** ♦ Belcorra mira fijamente a una criatura a la que pueda ver en un radio de 30 pies (9 m). El objetivo sufre 9d6 de daño mental (salvación básica de Voluntad CD 33). Una criatura que falle su salvación también queda anonadada 1 durante 1 minuto.

**Faro embrujado** ♦ **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Efecto**

Belcorra extiende su presencia por los tres niveles inferiores de la *Luz sombría* hasta el final de su siguiente turno. Puede ver con los beneficios de visión periférica total y puede realizar

ataques de mano fantasmal o utilizar aptitudes especiales que se originen en cualquier superficie de esta zona.

**Lanzamiento apresurado** ♦ **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Si la siguiente acción de Belcorra es lanzar un conjuro de hechicero de 4.<sup>o</sup> nivel o inferior, reduce el número de acciones para lanzarla en 1 (mínimo 1 acción).

### ALIMENTADORES DE ALMAS (1 A 4)

### CRÍATURA 10

Volutas aterradoras de élite (Bestiary 6)

**Iniciativa** Percepción +22

### La llegada de Nhimbaloth

Una vez que los héroes infunden en Belcorra las tres esquirlas de Nhimbaloth, la tierra tiembla. Un tremendo y espantoso lamento emana de algún lugar más allá de esta cámara; de hecho, parece que viene de más allá del Plano Material. Todas las criaturas que se encuentren en las bóvedas de la Abominación deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 30 o quedar asustadas 3 (una criatura que falle críticamente también queda paralizada durante 1d4 asaltos). Al comienzo del siguiente asalto, la esencia de Nhimbaloth impregna la sala.

Una terrible niebla gris negruzca se filtra en la habitación. Apestá a pantano fétido y deja una capa de agua lodosa y viscosa sobre todo por lo que pasa. La niebla se retuerce y de ella aparecen y desaparecen tentáculos de siete dedos.

Esta encarnación de la niebla no puede ser atacada ni dañada. Fluye hacia Belcorra, que grita: «¡No! ¡Merezco tu poder, no tu atención! Mi muerte está llena de rabia y de fuerza, no está vacía». A pesar de estas protestas, la forma de Belcorra se deshace en la niebla y ésta se desvanece.

Un ruido retumbante llega desde lo alto. La *Luz sombría*, la mayor obra de Belcorra, se está derrumbando, nivel a nivel. Con cada asalto que pasa, el artefacto desciende un nivel del dungeon a lo largo de la huella del faro (¡pero no en el resto de las bóvedas de la Abominación!), destruyendo todo lo que está directamente debajo de él. En el 9.<sup>o</sup> asalto, se derrumba sobre esta cámara, destruyendo todo lo que hay aquí; para entonces, será mejor que los héroes ya no estén.

### Conclusión

Con Belcorra destruida, Otari y Absalom están a salvo de sus vengativos planes. Los héroes reciben una cálida bienvenida en Otari y todo el mundo quiere oír sus historias junto a una hoguera, buena comida y más de un trago. El relato de los héroes se cuenta, recuenta y embellece durante generaciones.

La *Luz sombría* ya no existe y sólo la fosa de Marismaniebla marca el lugar donde una vez estuvo. Los peligros que acechan allí podrían recuperar su fuerza algún día y amenazar la superficie, pero esas son historias para otros héroes.





## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# NHIMBALOTH

Las orillas del río de las Almas bañan todos los mundos, ya que cuando un mortal muere, su espíritu abandona su cuerpo para cruzar estas orillas en el primer paso hacia el más allá. Sin embargo, como en la mayoría de los ríos, hay depredadores que acechan en estas peligrosas orillas. Astradaimoniones, devoradores, sagas nocturnas y cosas peores acechan en el río, deseosos de hacerse con almas y alimentarse de ellas. La temible Nhimbaloth, la Muerte vacía, no se digna a cazar en las orillas del río de las Almas junto a estos depredadores, sino que se alimenta de los propios depredadores, deleitándose en el consumo de almas que ya están siendo digeridas en las gargantas de aquellos que se consideran los depredadores alfa de los muertos.

Nhimbaloth utiliza las orillas del río de las Almas para manifestarse en los incontables mundos del universo, pero no puede hacerlo siempre que quiera. Para que la Muerte vacía pueda manifestarse en un mundo, éste debe sufrir un cataclismo tan grande que el flujo de muertos al río de las Almas debilite los límites entre la vida y la muerte. Cuando estas bajas masivas diluyen lo suficiente estas fronteras, Nhimbaloth puede colarse a través de las grietas y mancillar lo que encuentra. La frontera resultante entre el río de las Almas y su orilla es metafísicamente similar a la turbia orilla de un pantano. No es casualidad que cuando Nhimbaloth emerge en un mundo, elija habitar en sus remotas tierras pantanosas. Nhimbaloth no es voraz: es infinitamente paciente y puede permanecer en un mundo durante siglos antes de que se note su presencia.

A menudo, su presencia en una zona pantanosa aislada sencillamente la infecta, convirtiendo una región de belleza natural en un peligroso pantano que atrae a todo tipo de monstruos a su fétido corazón. Estas tierras atraen a los fuegos fatuos; para estos devoradores de miedos, la ruina provocada por la Muerte vacía es como un buen vino de cosecha inigualable. Con el tiempo, muchas de estas volutas descubren la verdad acerca de esta influencia en

sus lugares preferidos y, en la mayoría de los casos, estas voraces aberraciones se convierten en los más fervientes adoradores de la Muerte vacía.

## Personificación y reino

Aunque la terrible Nhimbaloth no tiene cuerpo físico propio, se sabe que, bajo las condiciones perfectas, manifiesta una forma perceptible: se vuelve visible tras consumir una gran cantidad de almas del mismo modo que los contornos de un vaso vacío se vuelven más definidos cuando éste se llena de líquido. En

esta forma, Nhimbaloth parece una masa fundida y retorcida de líquido azul brillante, con ojos en forma de estrellas amarillas de cuatro puntas y una maraña de tentáculos translúcidos que se extienden en todas direcciones. Las puntas de los tentáculos se dividen en siete zarcillos más pequeños, y allá donde estas «manos» tocan el mundo dejan su marca: un anillo de siete extraños surcos en los que la vegetación se niega a crecer, la piedra se vuelve calcárea y la carne se pudre como si hubiera olvidado cómo curarse. La posición de las estrellas en el cielo, el número de muertos atrapados en el pantano y la época del año parecen desempeñar un papel en la determinación de cuándo puede aparecer esta sombra de lo que podría haber sido el cuerpo de Nhimbaloth, al igual que la presencia de sus sectarios, pero la manifestación rara vez persiste durante mucho tiempo. En cada ocasión, la manifestación termina en un consumo repentino desde el interior cuando la Muerte vacía se retira a sus dominios, dejando tras de sí un pantano carente de vida de aguas tóxicas y muertos vivientes descerebrados.

Esta forma aparece a menudo en las ilustraciones que representan a la Muerte vacía, aunque a Nhimbaloth también se la representa como una mujer humana fantasmal con un único ojo amarillo en forma de estrella de cuatro puntas en el rostro, por lo demás inexpressivo con una larga y retorcida melena de tentáculos fantasmales de

«El viento, su hablar;  
la brizna, su ver;  
tu vida, su elección;  
tu suerte, perecer»  
- Los juncos susurrantes

## LA INSPIRACIÓN DE NHIMBALOTH

H. P. Lovecraft animó a otros a ampliar el mito de los seres sobrenaturales que creó para poblar su extraña ficción, y fue en esta tradición donde creé por primera vez a Nhimbaloth como antagonista para mis propias historias y campañas de rol. Inspirada en gran medida por el misterioso horror que se esconde tras el velo de la naturaleza en el clásico relato de Algernon Blackwood, Los sauces, y con algunos valiosos consejos sobre las convenciones de denominación de los Dioses Exteriores de la buena gente de *Chaosium*, Nhimbaloth se ha convertido en una de mis más orgullosas adiciones a los siempre crecientes Mitos de Lovecraft. -James Jacobs

## Dogma y adoradores

El credo y la adoración de Nhimbaloth son enteramente producto de sus sectarios, ya que la Muerte vacía no muestra interés alguno en proporcionar a sus adoradores inspiración u órdenes directas. Esta tradición se hace eco del patrón establecido con todas las demás sectas en seres de los Mitos Ancestrales que, de forma similar, no se preocupan por sus adoradores. Debido a esta falta de dirección divina, aunque sus adoradores se esfuerzan por lograr objetivos específicos, no están limitados por anatemas.

En el caso de Nhimbaloth, sus adoradores buscan crear muertos vivientes (en particular fantasmas y otras criaturas incorporales) para proporcionar sustento a su ícono sobrenatural. También se dan un festín de carnívoros en sus ceremonias, imitando la depredación de Nhimbaloth sobre los monstruos devoradores de almas. Su fe es casi desconocida en las zonas urbanas, pero en las aldeas aisladas de los pantanos, la secta de la Muerte vacía puede cubrir asentamientos enteros. En estos casos, suele construir el armazón de una iglesia convencional para que sirva de fachada y satisfaga a los curiosos que pasan por allí, mientras adoran a su diosa en un lugar oculto en el corazón de la noche.

Los clérigos de nivel inferior de Nhimbaloth se visten con cualquier atuendo de cadáver que se utilice habitualmente en los ritos funerarios de su sociedad, para llevar un «traje final» o «último vestido» durante sus rituales con la esperanza de que el dulce olvido responda a sus plegarias. Sin embargo, los líderes de las sectas suelen evitar esta tradición y, en su lugar, visten túnicas con una capucha de color verde oscuro o gris, adornadas con capas de musgo enredadas y máscaras con forma de calavera adornadas con velos de musgo adicionales. Los sectarios prefieren los manguales en el combate; estas armas suelen tener cabezas en forma de estrellas de cuatro puntas con la cadena del mangual unida al centro de la estrella y los mangos envueltos en musgo y carne curtida despojada de los muertos.

Los humanoides no son los únicos adoradores de la Muerte vacía. Como ya se ha mencionado, los fuegos fatuos y sus parientes encuentran mucho que admirar en el aura siniestra que la presencia de Nhimbaloth aporta a las desoladas tierras pantanosas y no tardan en adoptar la fe en la Muerte vacía, casi como si alimentarse del miedo espoleado por su influencia infectara a las volutas con la devoción a su fe. También se sabe que los gigantes de las marismas veneran a Nhimbaloth con nombres como «Madreciénaga», «la Mujer vela de junco», «la Reina Fuegociénaga» o similares, aunque le rezan más como patrona de las tierras pantanosas que como otra cosa. Las brumas vampíricas también suelen aparecer en sus tierras pantanosas, y muchos eruditos se han preguntado nerviosamente sobre la conexión implícita entre la marca de Nhimbaloth y los grupos de siete pinchazos perfectamente espaciados que las nieblas vampíricas dejan en los cuerpos de aquellos de los que se han alimentado a través de sus zarcillos nebulosos.

siete dedos que envuelve su cuerpo casi esquelético en un sudario humeante. Esta versión de ella es seguramente el producto de la pesadilla de un artista, pero son muchas las sectas que la han adoptado como propia.

El reino de Nhimbaloth es un dominio doble. Utiliza las orillas del río de las Almas como coto de caza y autopista para viajar de un mundo a otro, pero supuestamente habita en un planeta lejano y muerto. El nombre de este dominio se ha perdido en el tiempo; los fieles de Nhimbaloth sólo se refieren a él entre susurros como el Helecho del vacío. Aquí tuvo lugar una antigua batalla entre Nhimbaloth y otro poder (la mayoría de los mitos sugieren que su enemiga era Farasma) que resultó en la destrucción del cuerpo de la Muerte vacía. Sin embargo, este conflicto no provocó su muerte y su secta recuerda el acontecimiento con cariño como una evolución, ya que, sin cuerpo, puede ir y venir a su antojo por las orillas del río de las Almas. Helecho del vacío sigue girando en el Tapiz Oscuro, vagando sin rumbo por el universo, pero siempre impulsado por la voluntad de Nhimbaloth, y cuando se acerca a un sistema habitado, las almas de los vivos son extraídas de sus caparazones mortales en un cataclismo al que los escasos relatos supervivientes se refieren como la Marea de muerte. Según ciertos pasajes escritos en textos antiguos como el *Necronomicón*, muchos de los Primigenios y de los Dioses Exteriores deben esperar a que las estrellas se alineen correctamente para manifestarse. Esto es literalmente cierto en el caso de Nhimbaloth. Con el tiempo, sus Mareas de muerte se cobrarán suficientes vidas como para deshacer la muerte de Nhimbaloth; la energía espiritual acumulada que ha digerido acabará por revertir su antigua derrota, permitiéndole volver a existir como un ser físico.

Volverá de la muerte más hambrienta que nunca.



## Templos y santuarios

A menudo, los miembros de una secta de la Muerte vacía son los realmente desesperados, los que tienen poco dinero y menos esperanzas. Practican su adoración en sus hogares o en lo que hace de hogar: chozas parcialmente derrumbadas, graneros abandonados o incluso refugios de supervivencia desplomados son suficiente para adorar a Nhimbaloth. Las sectas más raras lideradas por desviados con recursos construyen estructuras más grandes para honrar a Nhimbaloth, y suelen levantar estas estructuras como burlas a otras iglesias, incluyendo vidrieras, mosaicos y otras obras de arte que honran a la Diosa Exterior. En estos casos, la estructura suele tener un propósito secundario, como un castillo, una casa solariega o algo parecido. Curiosamente, estas estructuras más grandes suelen compartir una característica particular: una torre que sirve de baliza o faro como forma de honrar a los fuegos fatuos, a los que la secta adora. Para sus seguidores, los fuegos fatuos son los ojos de Nhimbaloth, y su mirada contempla el mundo a través del brillo centelleante de estos depredadores sobrenaturales. Así, un faro en un templo simboliza un fuego fatuo, pero también creen que le da a Nhimbaloth una lente a través de la que observar el mundo.

El símbolo de Nhimbaloth es una calavera con musgo en las mandíbulas, aunque sus sectarios suelen crear variantes de la misma en forma de burdos muñecos o efigies de huesos cubiertos de musgo y fragmentos de cráneos. Los templos que pueden permitirse el lujo de ser abiertos en cuanto a su afiliación con la diosa suelen adornar sus estructuras con calaveras sobre las que se ha cultivado cuidadosamente musgo en forma de barbas empapadas e infestadas de sabandijas o con tapices de musgo que cuelgan sobre los arcos para formar cortinas húmedas en lugar de puertas propiamente dichas.

## El papel del sacerdote

Como en la mayoría de los cultos de los Mitos Ancestrales, la mayoría de los devotos de Nhimbaloth no rinden culto por respeto o adoración, sino por miedo. Para ellos, el concepto de la muerte no es lo que evoca la pesadilla, sino que el miedo a lo que el juicio puede depararles en el más allá es lo que atrae a la mayoría a su fe. Aquellos que han pecado, que han cometido una herejía contra una fe anterior, o que simplemente viven en constante terror a lo que Farasma pueda decirles cuando lleguen a su trono, buscan en cambio el olvido que ofrece Nhimbaloth. No buscan escapar de la muerte ni de la vida, sino de lo que temen que sea una vida posterior aún peor.

Sin embargo, éste no es el único motivo que atrae a los adoradores a su redil. Algunos, más que por el miedo a la otra vida, se sienten atraídos por la oportunidad de disfrutar de la miseria y la desesperación de los demás. Estos miembros son algunos de los más terribles de la secta, ya que utilizan la promesa de olvido que Nhimbaloth ofrece a los que la adoran como señuelo para atraer a los desesperados

para que les ayuden en sus propios planes nefastos. Algunos buscan utilizar a estos fanáticos ansiosos de olvido como ejércitos desechables para actos de venganza o de rabia; otros recurren a estos adoradores como sacrificios para alimentar rituales aborrecibles o para elaborar horribles objetos mágicos.

Incluso estos depredadores de los desesperados palidecen en comparación con los peores adoradores de Nhimbaloth: nihilistas que comprenden plenamente a la Muerte vacía y ven en ella la herramienta definitiva para destruir un mundo al que han llegado a aborrecer. Para estos sectarios, nada menos que usar el Helecho del vacío para traer una Marea de muerte a su mundo será suficiente. Puede que tengan un plan oculto para escapar del mundo en el momento en el que se acabe con toda vida; puede que incluso busquen su propio olvido o que crean que la propia Nhimbaloth podría recompensarles con el dominio de un mundo muerto. Independientemente de su intención, estos pastores del día del juicio final son los más peligrosos de los adoradores de la Muerte vacía.

## Festividades

Las sectas de Nhimbaloth que existen en pequeñas comunidades bajo la apariencia de una religión diferente se esfuerzan por acatar las festividades de esa fe si los visitantes o (más raramente) los habitantes de la ciudad no conocen la verdadera fe de su reunión, pero aparte de eso, los adoradores de la Muerte vacía no celebran festividades ni fiestas religiosas regulares, con una excepción inusual: se desconoce la fecha exacta en la que el cuerpo de Nhimbaloth le fue arrebatado y el Helecho del vacío fue despojado de la vida, por lo que cada secta elige un día de importancia para celebrar este aniversario. El hecho de que nadie conozca la duración de un año en Helecho del vacío hace que este ritual sea aún más arbitrario; a pesar de ello, sus fieles creen que en uno de estos llamados Amaneceres del vacío, el sol no saldrá sobre el mundo y toda la vida se apagará en una Marea de muerte. Los sectarios celebran la noche que precede a un Amanecer del vacío con un gran festín que consiste en todo tipo de carnívoros y monstruos, que suelen disfrutar mientras la «comida» sigue viva. Cuando el sol inevitablemente vuelve a salir, los sectarios eligen a uno de los suyos para el último banquete como expiación por no haber traído la Marea de muerte a su mundo.

## Aforismos

Los adoradores de Nhimbaloth citan y narran con cariño sus cuentos preferidos de *Los juncos susurrantes*, cada uno de los cuales tiene una serie de líneas memorables e inquietantes. Sin embargo, una variante de una cita infame del *Necronomicón* resuena especialmente entre sus adoradores.

**Mucho sueñan los muertos, pero incluso la muerte puede morir:** para muchos, la noción de la muerte es similar a un sueño eterno, un descanso sin amanecer en el que el alma experimenta una vida después de la muerte, del mismo modo

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

que una persona dormida podría soñar varias vidas distintas en el transcurso de una sola noche. Tanto si el soñador se despierta con el amanecer como si muere mientras duerme, todos los sueños acaban por llegar a su fin. Al igual que cuando la Muerte vacía viene a por ti, incluso la muerte conoce el olvido, incluso la muerte puede morir.

## Texto sagrado

Hay pocas menciones a Nhimbaloth, incluso para el esotérico tema de los Dioses Exteriores. El temible *Necronomicón* la menciona y algunas traducciones de ese libro supuestamente contienen descripciones de su verdadera forma, lo que podría ser el único lugar en el que la verdadera forma de Nhimbaloth aparece impresa. Esta infor-

mación ni siquiera está presente en el texto que con mayor frecuencia se asocia con su adoración: un raro tomo llamado *Los juncos susurrantes*.

El origen de *Los juncos susurrantes* no se encuentra en los que adoran a la Muerte vacía, sino en los que intentaron oponerse a ella. El libro consta de historias, mitos, paráboles y encuentros con Nhimbaloth recogidos en cientos de regiones de docenas de mundos. El nombre del compilador fue olvidado hace ya tiempo, debido a que no se nombró a sí mismo en el texto. Esto carece de importancia para los que adoran a Nhimbaloth, como el hecho de que el autor escribiera originalmente el libro con el propósito de catalogar las formas en las que se podía oponer a la influencia de Nhimbaloth. El propio acto de recopilar estas viejas historias del roce de la Muerte vacía con el mundo tuvo el efecto contrario y, ahora, aquellos que buscan atraer la atención de su diosa a su mundo utilizan *Los juncos susurrantes* para difundir las historias de sus visitas anteriores.

Los detalles de esta poderosa obra maldita aparecen en la página 216.

## Relaciones con otras religiones

Nhimbaloth no se junta con otros dioses, aunque a menudo sus apariciones en las tierras salvajes la obligan a enfrentarse a otras creencias. En particular, Gozreh y Desna se oponen a su influencia: el primero por la proliferación de elementos antinaturales que contaminan las tierras pantanosas y la segunda por una mezcla de ira y miedo a que su rebaño pueda tropezar con las garras de Nhimbaloth accidentalmente mientras explora las tierras salvajes. Los Primogénitos del Primer Mundo

también se oponen a Nhimbaloth, cuyos zarcillos parasitarios pueden introducirse ocasionalmente en ese plano a través de portales y puertas feéricas. Incluso después de expulsar a la Muerte vacía, es inevitable que queden pequeñas sectas de feéricos que han caído bajo su dominio.

Farasma se opone a Nhimbaloth por muchas razones. Aquellos que perecen en tierras embrujadas por la presencia de esta última tienden a resucitar como fantasmas. Además, la costumbre de la Muerte vacía de consumir a esos fantasmas ha enfurecido (y con razón) a Farasma, ya que, en lugar de ser liberadas al Osario, las almas consumidas desaparecen sin más. Se podría suponer que tal afrenta al ciclo de la vida y la muerte obligaría a Farasma a un enfrentamiento directo con Nhimbaloth y, de hecho, ciertos textos antiguos hablan de un enfrentamiento de este tipo entre las dos diosas en los albores de la civilización mortal. La

Sacerdotisa de Nhimbaloth



titánica batalla no dejó a ninguna de las dos diosas como vencedora. Nhimbaloth aprendió a ocultar sus depredaciones sobre el mundo para que ni siquiera Farasma pudiera encontrarla fácilmente, y un relato especialmente blasfemo de *Los juncos susurrantes* cuenta que Farasma aún hoy oculta una cicatriz como recuerdo de su intento fallido de derrotar definitivamente a la Muerte vacía (una cicatriz, supuestamente, con un patrón de siete surcos donde Nhimbaloth se alimentó de la esencia de la Diosa de la muerte).

Independientemente de que este mito tenga algún fundamento, los fieles de Farasma tratan a Nhimbaloth y a su adoración con una combinación de odio y respeto temeroso. Sólo los más devotos y poderosos de los adoradores de Farasma reciben permiso para cazar a los fieles de Nhimbaloth y se esfuerzan por evitar que los adoradores novatos sepan mucho de la Muerte vacía. Su justificación (que Nhimbaloth sólo se alimenta de fantasmas y que derrotando o impidiendo la formación de estos muertos vivientes asedian golpes a la Muerte vacía) parece una excusa para algunos.

## Nhimbaloth (CM)



El área de influencia de la Muerte vacía abarca la desesperación, los fantasmas y los pantanos. Como ocurre con la mayoría de los Dioses Exteriores, a Nhimbaloth no le importan los que la adoran (y por eso sus clérigos no tienen anátemas clave), pero los que veneran a la Muerte vacía se esfuerzan en vano por atraer su favor.

**Edictos** crear muertos vivientes (especialmente muertos vivientes incorporiales), alimentarse de carnívoros que han devorado recientemente a otros

**Anátema** ninguno

**Alineamientos de los seguidores** CM

## BENEFICIOS DEL DEVOTO

**Fuente Divina** dañar

**Habilidad divina** Naturaleza

**Arma favorita** mangual

**Dominios** putrefacción (*Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, pág. 116), muerte en vida, naturaleza, vacío (*Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, pág. 119)

**Dominios alternativos** abominaciones (consulta a continuación), delirio (*Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, pág. 113)

**Conjuros de clérigo** 1.<sup>er</sup>: zarcillos macabros, 2.<sup>o</sup>: enmarañar, 5.<sup>o</sup>: nube aniquiladora

## Nuevas reglas

### DOMINIO DE LAS ABOMINACIONES

Buscas infundir odio y horror en los que te rodean.

**Conjuro de dominio:** levantar el velo de la Naturaleza

**Conjuro de dominio avanzado:** festín espantoso

## LEVANTAR EL VELO DE LA NATURALEZA

### FOCO 1

POCO COMÚN | ILUSIÓN | MIEDO | VISUAL

**Lanzamiento** ➔ somático, verbal

**Alcance** emanación de 5 pies (1,5 m); **Objetivo** criaturas en el área

**Tirada de salvación** Voluntad; **Duración** varía

Con un movimiento de la mano, haces que los objetivos vean el mundo que les rodea como si se hubiera levantado un telón diáfano para exponer la verdad que yace bajo lo que se percibe como realidad. Los elementos naturales que pueden ver se vuelven retorcidos y horribles, las estructuras se ven distorsionadas y en ruinas y los objetos parecen deformados y extraños. Esta visión alternativa se desvanece rápidamente, pero la visión más allá del mundo natural persiste mientras dure el conjuro.

Las aberraciones o los adoradores de los Dioses Exteriores o de los Primigenios se ven reforzados por esta visión de la realidad deformada y obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación de Voluntad y a las tiradas de ataque durante 1 minuto, mientras que todas las demás criaturas deben hacer una tirada de salvación de Voluntad.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune durante 1 hora.

**Éxito** La criatura queda asustada 1.

**Fallo** La criatura queda anonadada 1 durante 1 minuto y asustada 1.

**Fallo crítico** La criatura queda anonadada 1 durante 1 minuto y asustada 2. No puede reducir el valor de su estado negativo asustada por debajo de 1 mientras permanezca anonadada por este conjuro.

**Potenciado (+2)** Aumentas el área en 5 pies (1,5 m) y aumentas la duración del estado negativo anonadada en 1 minuto.

## FESTÍN ESPANTOSO

### FOCO 4

POCO COMÚN | MENTAL | MIEDO | NIGROMANCIA

**Lanzamiento** ➔ somático; **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance queda asustada.

**Alcance** 30 pies (9 m); **Objetivo** criatura desencadenante

**Tirada de salvación** Voluntad; **Duración** varía

Abres la boca de par en par e inhalas bruscamente; atraes la valentía, la confianza en sí mismo y la esperanza a la que se aferra el objetivo asustado y luego le arrebatas la falsa suposición de que estas frágiles emociones pueden salvarle del olvido del terror. La esperanza robada al objetivo te revigora.

Infliges 6d4 de daño mental a la criatura, que debe hacer una tirada de salvación de Voluntad.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.

**Éxito** La criatura sufre la mitad del daño.

**Fallo** La criatura sufre todo el daño; recuperas una cantidad de Puntos de Golpe equivalente a la mitad del daño que sufre el objetivo.

**Fallo crítico** El estado negativo asustado de la criatura aumenta en 1 (hasta un máximo de asustado 4) y sufre el doble de daño; recuperas una cantidad de Puntos de Golpe equivalente a la mitad del daño que sufre el objetivo.

**Potenciado (+1)** El daño aumenta en 2d4.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura





# CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

Las bóvedas de la Abominación albergan muchos secretos, pero no todos son peligrosos. Algunos son herramientas útiles o artefactos fantásticamente poderosos que los héroes pueden encontrar al adentrarse en las profundidades. Además se presentan las nuevas reglas que los héroes pueden encontrar al adentrarse en las bóvedas de la Abominación.

## Armas y equipo de aventurero

Los héroes pueden encontrar varias armas nuevas e inusuales en las bóvedas de la Abominación. El laudista xulgath Gulzash está preparado para un combate con su laúd de batalla y los drow hacen un gran uso de las ballestas de mano de repetición y del equipo relacionado que facilita aún más el uso de las ballestas de mano de repetición. Los urdefhans utilizan una variedad de armas extrañas totalmente desconocidas en la superficie, incluyendo cuchillas shauth, espadas rhoka y látigos shauth. Incluso los modelados hechos de urdefhans utilizan armas extrañas, incluidos los chakram tamchal que emplean los modelados mulventok.

### DESCRIPCIONES DEL EQUIPO

**Bandolera de tirador:** esta bandolera de cuero contiene hasta tres cargadores de ballesta de mano de repetición en bolsillos de cuero que se abren con un rápido movimiento del pulgar. Reduce en 1 el tiempo de recarga de un cargador de ballesta de mano de repetición desde la bandolera, hasta un total de 2 acciones. Sólo puedes llevar una bandolera de tirador a la vez.

### DESCRIPCIONES DE LAS ARMAS

Los héroes pueden encontrar las siguientes armas en sus exploraciones. Sus estadísticas se incluyen en la Tabla 1 y en la Tabla 2 de la página 226.

**Ballesta de mano de repetición:** esta arma cuenta con un mecanismo de enganche ingeniosamente diseñado en la parte supe-



Laúd de batalla



Tamchal Chakram

rior del canal, justo delante de la nuez, que carga automáticamente un virote de un cargador y restablece la cuerda cada vez que se dispara el arma. Un cargador típico de ballesta de mano de repetición tiene capacidad para cinco viroles.

**Chakram tamchal:** estas armas circulares son una de las muchas armas extrañas que utilizan los urdefhans. El afilado círculo de metal contiene numerosas cuchillas que sobresalen, mientras que un mango central en ángulo proporciona un buen agarre que hace girar el arma al lanzarla.

**Cuchilla shauth:** estas extrañas hojas curvas son armas dentadas y letales hechas con los dientes reforzados alquímicamente de urdefhans muertos. Cada arma suele llevar el nombre del urdefhan cuyos dientes se forjaron en el arma, que suelen llevar (y venerar) los descendientes de ese urdefhan. Las cuchillas shauth mágicas permiten a su portador canalizar su aptitud mordisco pérvido a través de los Golpes de cuchilla shauth.

**Espada rhoka:** estas espadas de dos hojas son utilizadas habitualmente por los guerreros urdefhan.

**Látigo shauth:** esta cadena metálica tiene púas en forma de gancho hechas con dientes de urdefhan reforzados alquímicamente. Los látigos shauth mágicos tienen la misma capacidad de canalizar el mordisco pérvido de un urdefhan que las cuchillas shauth mágicas; los urdefhans guardan estas armas con la misma reverencia que las cuchillas shauth.

**Laúd de batalla:** este laúd reforzado es adecuado tanto para usarlo como instrumento musical de mano como para golpear cabezas en caso de que una multitud se torne en turba. Sus cuerdas son alambres finamente trenzados que recorren su robusto mástil de metal.

### RASGOS DE ARMA

Las ballestas de mano de repetición tienen el siguiente rasgo de arma nuevo:

**Repetición:** un arma de repetición

Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## TABLA 1: ARMAS CUERPO A CUERPO

Arma sencilla poco común	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos del arma
Laúd de batalla	15 po	1d4 Con	1	1	Palos	A dos manos d8, empujar
Arma marcial poco común	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos del arma
Cuchilla shauth	2 po	1d4 Cor	L	1	Cuchillo	Ágil, letal d8, sutil, versátil Per
Armas avanzadas poco comunes	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos del arma
Chakram tamchal	5 po	1d6 Cor	L	1	Dardo	Ágil, arrojadiza 20 pies (6 m), letal d6, sutil
Espada rhoka	4 po	1d8 Cor	2	1	Espada	A dos manos d10, letal d8
Látigo shauth	8 po	1d6 Cor	1	2	Mangua	Derribo, letal d10, sutil

## TABLA 2: ARMAS A DISTANCIA

Armas avanzadas poco comunes	Precio	Daño	Alcance	Recarga	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos del arma
Ballesta de mano de repetición	10 po	1d6 Per	60 pies (18 m)	0	L	1	Arcos	Repetición
Cargador con 5 viroles	9 pp	—	—	—	—	—	—	—

## TABLA 3: EQUIPO DE AVENTURERO POCO COMÚN

Objeto	Precio	Imp.	Manos
Bandolera de tirador	1 po	—	—

## TABLA 4: MATERIAL ALQUÍMICO

Nivel	Objeto	Categoría	Precios
1	Bomba necrótica, menor	Bomba	3 po
1	Elixir del escéptico, menor	Elixir	4 po
2	Máscara de juncos wasul	Herramienta	6 po
3	Bomba necrótica, moderada	Bomba	10 po
4	Veneno de estupor	Veneno	16 po
5	Almizcle de caminar entre hongos	Herramienta	21 po
5	Mutágeno de ictiosis	Elixir	24 po
6	Elixir del escéptico, moderado	Elixir	50 po
7	Toxina de muda	Veneno	60 po
11	Bomba necrótica, mayor	Bomba	250 po
11	Elixir del escéptico, mayor	Elixir	300 po
17	Bomba necrótica, superior	Bomba	2.500 po

normalmente es un tipo de ballesta que tiene un tiempo de recarga más corto. Estas armas no pueden cargarse con viroles individuales como otras ballestas; en su lugar, requieren un cargador de munición especializada que se carga en una ranura especial. Una vez que el cargador está en su sitio, la munición se carga automáticamente cada vez que el arma se amartilla para disparar, reduciendo su recarga al valor de su entrada recarga (normalmente 0). Cuando la munición se agota, hay que cargar un nuevo cargador, lo que requiere una mano libre y 3 acciones de Interactuar (para quitar el cargador viejo, sacar el nuevo cargador y encajar el

nuevo cargador en su sitio). Estas acciones no tienen por qué ser consecutivas.

## Artefactos

Los héroes se encuentran con los siguientes artefactos en sus exploraciones. Por supuesto, la *Luz sombría* es difícil de pasar por alto, dado que se eleva sobre las ruinas de la Fortaleza de la *Luz sombría* y su base se extiende hacia abajo a través de cada nivel de las bóvedas de la Abominación hasta la Bóveda Vacía, muy por debajo. En muchos sentidos, este artefacto es un peligro tan importante para la campaña como la propia Belcorra Haruvex.

Los héroes podrían descubrir el temible tomo conocido como *Los juncos susurrantes* en la protegida colección de libros de Belcorra en el nivel de la Biblioteca.

## LA LUZ SOMBRÍA

## OBJETO 20

ÚNICO ARTEFACTO MÁGICO NIGROMANCIA

La *Luz sombría* es mucho más que un faro de 115 pies (34,5 m) de altura que se eleva desde el corazón de unas viejas ruinas en Marismariebla: sus paredes de piedra pálida se extienden muy por debajo de las ruinas, atravesando ocho niveles diferentes del dungeon y

terminando finalmente en el noveno nivel bajo la superficie, donde sus profundos cimientos se centran en una ominosa cámara donde, hace mucho tiempo, la propia Nhimbaloth rozó físicamente este mundo. Una vez que terminó su construcción física, la hechicera Belcorra Haruvex utilizó este lugar como fuente de energía para infundir poder sobrenatural en las paredes, suelos y techos de cada uno de los niveles de la *Luz sombría*. La lente situada en el vértice del faro habría podido, con el tiempo, concentrar esta energía sobrenatural persistente en un potente rayo, pero los planes de Belcorra se interrumpieron antes de que pudiera sustituir las lentes munidas por otras mágicas y peligrosas.



Ballesta de mano de repetición y cargadores



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

Como artefacto, la *Luz sombría* no se puede dañar por medios normales. Sus muros son impenetrables e impermeables a cualquier intento de traspasarlos por parte de cualquiera, excepto los seguidores de Nhimbaloth. Bloquean los efectos que permiten el paso temporal, como *pasamiento*, y crean una barrera contra los viajes dimensionales. Los muros intentan contrarrestar los efectos de teletransporte y los viajes planarios dentro o fuera de las zonas de la *Luz sombría*, así como los esfuerzos por convocar criaturas en la zona (utilizando un modificador de contrarrestar +37); este efecto no impide que una criatura convocada se marche una vez que la convocatoria termine. Ten en cuenta que este efecto sólo se aplica a las áreas que están dentro de la *Luz sombría* y su huella (áreas A11, A25, B35, C15, etc.), y no a la totalidad de las bóvedas de la Abominación!

En el estado actual de funcionalidad reducida de la *Luz sombría*, sólo se puede activar de las dos siguientes maneras. Al intercambiar una serie de cuatro lentes de faro mágicas llamadas *lentes de fulcro* que concentran la mirada torva de Nhimbaloth (lentes tan poderosas que incluso Belcorra tiene especial cuidado con ellas) el artefacto adquiere una potencia significativamente mayor, incluida la capacidad de llegar hasta Absalom y de activar sus efectos cada minuto.

Para activar la *Luz sombría*, una criatura debe estar en la parte más profunda del artefacto, la bóveda Vacía en el nivel del Templo (área J20). Desde cualquier lugar dentro de la bóveda Vacía, una criatura puede observar el mundo exterior de forma remota a través de la lente de la *Luz sombría* en su cúpula, incluyendo cualquier área que el rayo de la *Luz sombría* pueda alcanzar.

**Activar** >>> Interactuar; **Frecuencia** una vez al mes; **Efecto** Un rayo azul pálido brilla desde la lente de la luz sombría e ilumina una ráfaga de 30 pies (9 m) de radio centrada en cualquier punto a menos de 1 milla (1,6 km). La luz baña la región, provocando que cualquier cadáver en la zona o en un radio de 10 pies (3 m) de la superficie del área iluminada se anime como un muerto viviente de nivel -1 (normalmente como guardianes esqueléticos o zombis tambaleantes). Una vez animados, los muertos vivientes permanecen activos hasta su muerte. Hasta entonces, están descontrolados y sólo les mueve el deseo de masacrar a los vivos. Si la *Luz sombría* se restablece por completo, los muertos vivientes se animan como cualquier muerto viviente Común de 15.º nivel o menos, como el usuario quiera.

**Activar** >>> Interactuar; **Frecuencia** una vez al mes; **Efecto** Un rayo azul pálido brilla desde la lente de la *Luz sombría* e ilumina una ráfaga de 30 pies (9 m) de radio centrada en cualquier punto dentro de 1 milla (1,6 km). El usuario elige una criatura de 4.º nivel o inferior que se encuentre físicamente dentro de la *Luz sombría*; entonces, esta criatura es teletransportada a cualquier punto dentro de

este radio de iluminación. Si la *Luz sombría* se restablece por completo, se puede transportar cualquier cantidad de criaturas dentro de la *Luz sombría* de 15.º nivel o inferior. Éste es un efecto de teletransporte.

**Destrucción** Si el fantasma de Belcorra es destruido permanentemente, la *Luz sombría* pierde todas sus propiedades mágicas y se derrumba sobre sí misma hasta su base, dejando un pozo increíblemente profundo en Marismaniebla.

## LOS JUNCOS SUSURRANTES

## OBJETO 10

RARO ADIVINACIÓN ARTEFACTO OCULTISMO

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimento** 2

Este pesado tomo fue compilado hace siglos por un autor anónimo que pretendía recopilar todas las paráboles, mitos, historias y encuentros con la Diosa Exterior

Nhimbaloth. Según la introducción, la intención original del autor era crear una obra que los enemigos de la Muerte vacía pudieran utilizar para luchar contra su influencia, pero a medida que uno va leyendo el libro, se hace evidente que se ha conseguido el efecto contrario: al recopilar estas historias, el autor generó inadvertidamente una obra

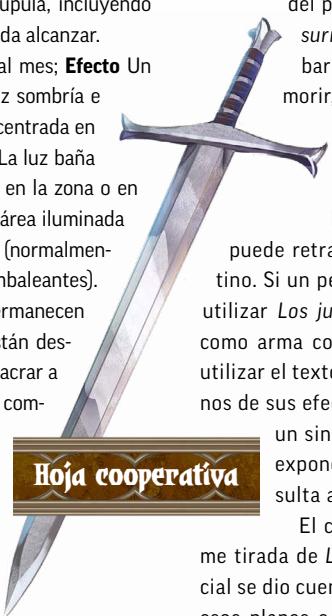
que facilitó la influencia de Nhimbaloth en el mundo. Aquellos que veneran a la Muerte vacía buscan ejemplares de este libro para utilizarlo como guía y texto religioso, mientras que los que no lo saben y leen el libro como si fuera una mera antología de historias terminan cayendo de forma involuntaria en el culto de Nhimbaloth o como agentes del propio ser. Aquellos que estudian *Los juncos susurrantes* durante demasiado tiempo suelen acabar malditos y vuelven como fantasmas después de morir, aunque su existencia nunca dura mucho tiempo, ya que son inevitablemente consumidos por Nhimbaloth.

Sin embargo, si un personaje comprende los peligros de este libro, su uso moderado puede retrasar o incluso evitar que sucumba a este destino. Si un personaje tiene especial cuidado, puede incluso utilizar *Los juncos susurrantes* para su propósito original: como arma contra las sectas de Nhimbaloth. Sin embargo, utilizar el texto con demasiada frecuencia o aprovechar algunos de sus efectos más poderosos hace que el usuario sienta un siniestro escalofrío. En estos casos, el usuario se expone a la maldición del tomo, la Muerte vacía (consulta a continuación).

El compilador anónimo quería producir una enorme tirada de *Los juncos susurrantes*, pero tras la tirada inicial se dio cuenta del peligro que suponía, por lo que desechó esos planes e intentó, en su lugar, destruir los ejemplares que existían. Esta cruzada llamó la atención del culto de Nhimbaloth, que rápidamente asesinó al compilador. Se cree que existen menos de dos docenas de ejemplares de este raro tomo. La naturaleza siniestra del libro hace que todos



## Hoja cooperativa



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

los intentos de transcribirlo fracasen, dando como resultado textos sin sentido.

**Los juncos susurrantes** proporcionan varias aptitudes, pero no puedes activar ninguna de ellas mientras estás anonadado a menos que seas un seguidor de Nhimbaloth.

**Activar** 10 minutos (Investigar); **Efecto** Obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de habilidad para Recordar conocimiento sobre Nhimbaloth, su fe o criaturas asociadas a ella (como muertos vivientes incorporales, nieblas vampíricas, volutas y otras criaturas incorporales asociadas a la muerte). Cada vez que uses esta aptitud después de la primera en un periodo de 24 horas, te expones a la Muerte vacía.

**Activar**  Interactuar, orden; **Frecuencia** una vez por hora;

**Efecto** Lees en voz alta una frase del libro y te diriges a una sola criatura muerta viviente incorporal en un radio de 30 pies (9 m). Esa criatura muerta viviente sufre 5d6 de daño positivo (salvación básica de Voluntad CD 27) mientras partes de su ser incorporal se consumen en franjas de siete agujeros espaciados igualmente. Cada vez que usas esta aptitud después de la primera en un periodo de 24 horas, te expones a la Muerte vacía.

**Activar**  Interactuar, orden; **Frecuencia** una vez al día;

**Efecto** Citas un cuento de *Los juncos susurrantes* paralelo a la situación, el entorno o las criaturas cercanas. Unas nieblas espeluznantes y unos tenues susurros se elevan en una emanación de 20 pies (6 m) a tu alrededor, y grupos de siete franjas perfectamente espaciadas se manifiestan en el suelo, la vegetación y la carne de las criaturas en la emanación que no seas tú y hasta tres criaturas que designes en el momento de la activación. Las criaturas afectadas por estos surcos sufren una angustia mental agónica que les provoca una desesperación paralizante y sufren 4d6 de daño mental (salvación básica de Voluntad CD 27). Las nieblas, los susurros y los extraños surcos se desvanecen al final del asalto, pero a cualquier criatura que sufra daño mental por el efecto también se le impone un penalizador -1 a las tiradas de salvación contra efectos con el rasgo emoción durante 1 minuto. Quedas expuesto a la Muerte vacía cada vez que utilizas esta aptitud.

**Activar** Lanzar un conjuro; **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto**

Lanzas uno de los siguientes conjuros al nivel más bajo posible (a menos que se especifique lo contrario): *asesino fantasmal*, *desesperación aplastante* (sólo un objetivo en un radio de 30 pies [9 m]), *miedo* (3.<sup>er</sup>) o *paranoia*. Quedas expuesto a la Muerte vacía cada vez que usas esta aptitud.

**Muerte vacía** (maldición, nigromancia, ocultismo) **Tirada de salvación** Voluntad CD 27; **Efecto** Si activas *Los juncos susurrantes* y no eres un adorador de Nhimbaloth, quedas anonadado 2 durante 24 horas mientras una sensación de paranoia de que algo te observa desde el otro lado de la muerte inunda tus pensamientos. Si mueres mientras te afecta la Muerte vacía, te conviertes inmediatamente en un fantasma caótico maligno. Cada 7 días que pasen después de convertirte en un fantasma, debes tener éxito

en una prueba plana CD 2. Si fallas, Nhimbaloth te consumirá. Una criatura cuyo fantasma es consumido de esta manera no viaja al río de las Almas, sino que es aniquilada por completo; esta criatura sólo puede ser devuelta a la vida a través de un efecto de conjuro o ritual de 10.<sup>o</sup> nivel, como *deseo*.

**Destrucción** Los ejemplares de *Los juncos susurrantes* no tienen protecciones especiales y se pueden destruir como cualquier otro libro normal, pero hacerlo sin llevar a cabo unos cuidadosos preparativos rituales expone al que destruya el libro a la Muerte vacía.

## Conjuros y rituales

Los héroes pueden encontrar el siguiente nuevo conjuro y ritual útil en las bóvedas de la Abominación.

### DESPERTAR PORTAL

Las bóvedas de la Abominación son enormes y Belcorra a veces las consideraba demasiado grandes para atravesarlas por medios normales, especialmente cuando tenía prisa. Por ello, instaló *círculos de teletransporte* por todas las bóvedas de la Abominación, tanto para los viajes directos como para un transporte general más cómodo. Con el tiempo, la magia de los *círculos de teletransporte* de Belcorra se desvaneció. Es necesario el ritual *despertar portal* para reactivarlos. Cada *círculo de teletransporte* vinculado se debe reactivar individualmente con este ritual antes de poderse utilizar, por lo que los héroes deben viajar físicamente a cada lado de un par de portales vinculados para despertarlos. Una excepción es la red de cámaras de portales a lo largo de las bóvedas de la Abominación (áreas B17, C16, D5, E18, F13, G2, H33, I59 y J5); para esta red, los héroes pueden despertar los portales a medida que se los encuentran, pero los portales despertados sólo se conectan con otros de la red que los héroes hayan despertado previamente.

Este ritual está registrado en un folio de la colección protegida de Belcorra (área C35), pero la momia ritualista Chakhem (en el área E18) también lo conoce, por lo que los héroes podrían aprenderlo de él.

### DESPERTAR PORTAL

**RARO** **CONJURACIÓN**

**Lanzamiento** 1 hora; **Lanzadores secundarios** hasta 5

**Prueba principal** Arcanos u Ocultismo (entrenado); **Pruebas secundarias** Arcanos u Ocultismo (el que se use para la prueba principal)

**Alcance** 10 pies (3 m); **Objetivo** 1 portal

Intentas reactivar un *círculo de teletransporte*, portal o umbral inactivo (Guía del jugador avanzada, pág. 240) infundiéndolo con energías mágicas. Este ritual debe realizarse con éxito dos veces, una en cada lugar al que se conecte el portal. Si bien los *círculos de teletransporte* y los portales que se encuentran en las bóvedas de la Abominación no requieren ningún coste adicional para despertarlos, otros portales pueden requerir objetos raros o materiales específicos como coste para este ritual a discreción del DJ (algunos portales pueden incluso ser tan poderosos que

### RITUAL 3



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otario

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

este ritual no pueda despertarlos en absoluto).

La CD requerida para despertar con éxito un portal varía en función de la fuerza y la distancia que haya entre sus extremos. Para los portales que se encuentran en la Senda de aventuras: *Las bóvedas de la Abominación*, la CD varía en función del nivel del dungeon en el que se encuentra. Utiliza la sección CD por el nivel de la Tabla 10-5 de la página 503 de las *Reglas básicas* para determinar la CD de conjuro de un portal, utilizando el nivel de dungeon en lugar del nivel de conjuro. Así, activar el portal en el primer nivel de las bóvedas de la Abominación requiere una prueba CD 15 con éxito, mientras que activar el portal en el cuarto nivel requiere una prueba CD 23 con éxito.

**Éxito crítico** Despiertas el portal. Si el otro lado se despierta, el portal puede utilizarse con normalidad y no se desactivará de forma natural. Si su otro lado no se despierta, este lado permanece despierto durante 1 año, posiblemente dándote tiempo suficiente para encontrar y despertar el portal al que está conectado.

**Éxito** Como con el éxito crítico, pero si el otro lado del portal no se despierta, este lado permanece despierto durante sólo 1d6 días antes de que se desvanezca y vuelva a quedar inactivo.

**Fallo** No consigues activar el portal y la reacción mágica te deja anonadado 1 durante 24 horas.

**Fallo crítico** Como con el fallo, pero, además, una criatura hostil es atraída a través del portal y ataca inmediatamente a los presentes. La criatura atraída a través del portal varía en función de la naturaleza del portal; en las bóvedas de la Abominación, la criatura conjurada depende del nivel del dungeon en el que se intentó el ritual, como se indica a continuación:

**Primer nivel** bruma vampírica (*Bestiario 2*, pág. 45)

**Segundo nivel** scalathrax (página 243)

**Tercer nivel** bocón barbotante (*Bestiario*, pág. 42)

**Cuarto nivel** fuego fatuo (*Bestiario*, pág. 171)

**Quinto nivel** devorador de almas (*Bestiario 2*, pág. 80)

**Sexto nivel** glotón del vacío (página 237)

**Séptimo nivel** wraith aterrador (*Bestiario 2*, pág. 298)

**Octavo nivel** fantasma mago (*Bestiario*, pág. 166)

**Noveno nivel** gosreg (*Bestiario 2*, pág. 149)

**Décimo nivel** vástago brillante (*Bestiario*, pág. 329)

## EXPULSIÓN ECTOPLÁSMICA

Los videntes de las cavernas son esos raros habitantes de las Tierras Oscuras que pueden extraer susurros de la piedra que sostiene el mundo. Aunque los videntes de cavernas drow son raros, los gemelos drow Bhazrade y Klathor han aprovechado este poder y pueden compartir este conjuro que extrae las influencias posesivas de los huéspedes vivos. Lo enseñan a los héroes con buenas relaciones con los drow de Yldaris.

## EXPULSIÓN ECTOPLÁSMICA

## CONJURO 5

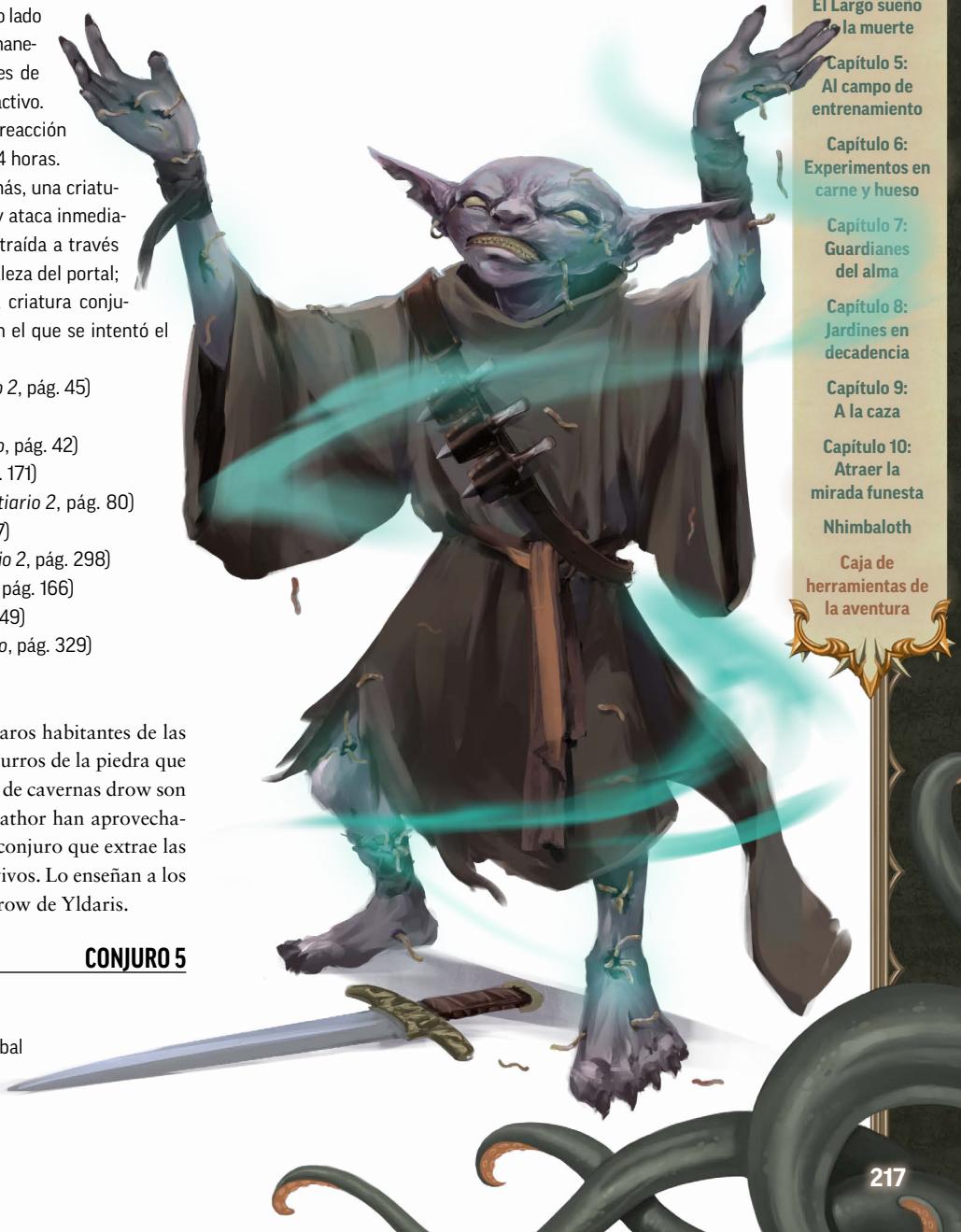
POCO COMÚN MENTAL NIGROMANCIA

Tradiciones ocultismo

Lanzamiento ➔➔➔ material, somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); Objetivo 1 criatura

Invocas zarcillos de ectoplasma efímero para que atravesen al objetivo y se lleven una aflicción psíquica dañina. Inmediatamente intentas contrarrestar un único efecto en el objetivo con el rasgo emoción o posesión, o un efecto que le imponga al objetivo el estado negativo controlado o fascinado. Si no consigues contrarrestar el efecto, creas una resonancia que permite al objetivo escapar más hábilmente del efecto por sí mismo; durante la siguiente hora, el objetivo obtiene un bonificador +2 por estatus a las salvaciones de Voluntad para librarse del efecto que no has podido contrarrestar (como las salvaciones de Voluntad para librarse del control por el conjuro posesión).



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## LLAMAR A LA SANGRE

Este horrendo conjuro circula ampliamente entre los magos de sangre urdefhans y su horripilante uso es una aptitud de signatura de esos lanzadores de conjuros.

### LLAMAR A LA SANGRE

### CONJURO 4

POCO COMÚN MUERTE NEGATIVO NIGROMANCIA

**Tradiciones** arcano, ocultismo, primigenio

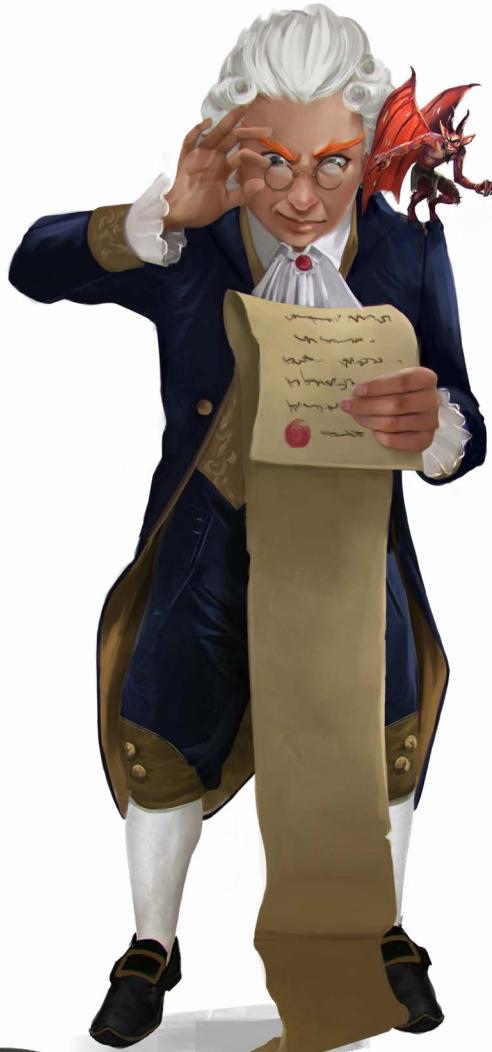
**Lanzamiento** ♦♦ somático, verbal

**Alcance** 60 pies (18 m); **Objetivo** 1 criatura viva

**Tirada de salvación** Fortaleza básica

Con una palabra y un gesto, haces que manen chorros de sangre de la boca, las fosas nasales, las orejas u otros orificios faciales del objetivo y se precipiten hacia tu boca. Infinges 8d4 de daño negativo al objetivo.

Si el objetivo sufre daño, su sangre fluye hasta tu boca. Si eres una criatura viva y no tienes curación negativa, quedas indispuesto 2. Si eres un muerto viviente (o estás vivo, pero tienes curación negativa), puedes elegir entre obtener una cantidad de Puntos de Golpe temporales equivalente a la mitad del daño negativo que



sufre el objetivo (después de aplicar resistencia y similares) y estar acelerado durante 1 asalto, o renunciar a los Puntos de Golpe temporales y estar acelerado durante 1 minuto. Sólo puedes utilizar esta acción adicional para dar un Golpe, un Paso o una Zancada. Pierdes los Puntos de Golpe temporales que te queden al cabo de 1 minuto.

**Potenciado** (+1) El daño aumenta en 2d4.

## MALDICIÓN DEL SABIO

Este conjuro abruma el cerebro con conocimientos y está disponible para los personajes con el arquetipo investigador de lo sobrenatural.

### MALDICIÓN DEL SABIO

### CONJURO 4

POCO COMÚN ATAQUE ENCANTAMIENTO INFORTUNIO MALDICIÓN MENTAL

**Tradiciones** arcano, ocultismo

**Lanzamiento** ♦♦ somático, verbal

**Alcance** toque; **Objetivos** 1 criatura

**Tirada de salvación** Voluntad; **Duración** varía

Afinges al objetivo con una maldición que llena su mente de matices distractores e hiperespecializadas, haciendo que dude incluso de hechos simples. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Voluntad.

**Éxito crítico** El objetivo no se ve afectado.

**Éxito** Durante 10 minutos, el objetivo debe tirar dos veces y quedarse con el peor resultado cuando haga una prueba de Arcanos, de Ocultismo, de Saber o de Sociedad. Si el objetivo tiene éxito en una prueba de Recordar conocimiento, obtiene un dato verdadero y un dato erróneo, pero no tiene forma de saber cuál es (esto no tiene efecto si el objetivo obtiene un éxito crítico en una prueba de Recordar conocimiento).

**Fallo** Como con el éxito, pero el efecto es permanente.

**Fallo crítico** Como con el fallo, pero además el objetivo trata los resultados de todas las pruebas de Recordar conocimiento como un grado de éxito peor que el resultado que haya obtenido (un éxito crítico se convierte en un éxito, un éxito se convierte en un fallo y un fallo se convierte en un fallo crítico).

## MALDICIÓN DEL SOÑADOR

Este conjuro crea una maldición agobiante que afiga al objetivo e inhibe la capacidad de pensar con claridad. Los héroes tienen más posibilidades de acceder a este conjuro porque está incluido entre los conjuros del libro de conjuros de Zarmavdian, *Umbrales de la verdad*. También está entre los conjuros que puede aprender un personaje con el arquetipo investigador de lo sobrenatural.

### MALDICIÓN DEL SOÑADOR

### CONJURO 4

POCO COMÚN ATAQUE ENCANTAMIENTO INFORTUNIO MALDICIÓN MENTAL

**Tradiciones** arcano, ocultismo

**Lanzamiento** ♦♦ somático, verbal

**Alcance** toque; **Objetivos** 1 criatura

**Tirada de salvación** Voluntad; **Duración** varía

Impones una maldición sobre el objetivo que le hace distraerse fácilmente y ser incapaz de concentrarse en tareas que requieran



discernimiento o perspicacia. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad.

**Éxito crítico** El objetivo no se ve afectado.

**Éxito** Durante 10 minutos, el objetivo debe tirar dos veces y quedarse con el peor resultado cuando haga una prueba de Medicina, de Naturaleza, de Percepción o de Supervivencia. Si el objetivo tira un éxito crítico en una prueba de Percepción o en una prueba de habilidad para realizar una acción con el rasgo concentrarse, el objetivo obtiene un éxito en su lugar.

**Fallo** Como con el éxito, pero el efecto es permanente.

**Fallo crítico** Como con el fallo, excepto que el objetivo trata los resultados de todas las pruebas con el rasgo concentrarse como un grado de éxito peor que el resultado que obtuviera (un éxito crítico se convierte en un éxito, un éxito se convierte en un fallo y un fallo se convierte en un fallo crítico).

## VIANDA DEL GUSANO

El gusano que camina ocultista Volluk Azrinae creó este repulsivo conjuro mientras llevaba a cabo la investigación necesaria para su horrible transformación. La primera vez que los héroes se topan con este conjuro podría ser cuando Volluk lo usa contra ellos, pero también está en un pergamo en sus aposentos (área D18).

## VIANDA DELGUSANO

## CONJURO 2

**RARO** **NIGROMANCIA**

**Tradiciones** ocultismo, primigenio

**Lanzamiento** somático, verbal

**Alcance** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura corpórea

**Tiro de salvación** Fortaleza; **Duración** consulta a continuación

En el interior de la carne de la criatura objetivo se materializan gusanos que lo carcomen, infligiendo 4d6 de daño perforante y 1d6 de daño perforante persistente. Si el objetivo es una criatura muerta viviente corpórea no esquelética, infinges 2d6 de daño perforante persistente adicionales. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza.

**Éxito crítico** Los gusanos se retuerzen de forma inofensiva y el objetivo no sufre ningún daño.

**Éxito** El objetivo sufre todo el daño inicial, pero no el daño persistente y el conjuro termina inmediatamente.

**Fallo** El objetivo sufre todo el daño inicial y el persistente y se queda desprevenido debido al dolor durante el tiempo que dure el daño persistente.

**Fallo crítico** Como con el fallo, pero el objetivo sufre el doble de daño inicial y también queda lentificado 1 por el dolor mientras sufra el daño persistente.

**Potenciado (+2):** El daño inicial y el persistente aumentan en 2d6 y en 1d6, respectivamente.

## Contratos infernales

Algunos mortales se condenan a sí mismos a través de la tiranía, el asesinato u otras ofensas que afectan al alma. Otros necesitan algo de ayuda para entregar sus almas al Infierno. Los diablos ofrecen gustosamente tentaciones seductoras a los mortales desesperados, pero a un alto precio.

## INTERPRETACIÓN DE UN CONTRATO INFERNAL

Entender las complejas cláusulas legales de un contrato infernal es difícil, y más cuando tienes un diablo al lado exigiendo una firma apresurada. Un lector debe hacer una prueba secreta de Descifrar escritura para entender las cláusulas de un contrato. Cada contrato indica las habilidades apropiadas a utilizar y la CD está basada en el nivel de objeto del contrato (*Reglas básicas*, pág. 503). De forma alternativa, el lector siempre puede usar la habilidad Saber (Legal) para descifrar el contrato con una CD -4. Independientemente del resultado de la prueba, el lector siempre entiende las cláusulas Beneficio y Pago del contrato.

**Éxito crítico** El lector entiende la Condición oculta y la Cláusula de rescisión.

**Éxito** El lector entiende la Condición oculta.

**Fallo** El lector no entiende la Condición oculta y recibe información falsa sobre esta cláusula.

**Fallo crítico** El lector no entiende ni la Condición oculta ni la Cláusula de rescisión y recibe información falsa sobre cada una de ellas.

Un mortal puede intentar renegociar el contrato; que el diablo esté de acuerdo depende del DJ. El mortal debe entender la Condición oculta o la Cláusula de rescisión para cambiar los términos a su favor; el diablo sabe si el mortal malinterpreta estas cláusulas (por haber fallado una prueba de Descifrar escritura) y, si es así, normalmente le sigue la corriente, sabiendo que cualquier otro acuerdo que haga basado en una cláusula malinterpretada no es vinculante y que, por tanto, no cambia los efectos del contrato.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

Casi todos los contratos infernales tienen tres cláusulas distintas: un beneficio continuo para el mortal, un pago que el mortal debe hacer al diablo (normalmente en forma de restricción o prohibición sobrenatural) y una cláusula de rescisión que, de producirse, anula de inmediato todo el contrato y acaba con todos sus efectos. Los contratos suelen incluir condiciones ocultas que dan al diablo una ventaja adicional.

Las reglas de un contrato infernal son las de un objeto mágico con el rasgo contrato. Este objeto no tiene esencia física y no se puede disipar, alterar ni destruir, excepto si se destruyen las dos copias físicas del contrato (una tarea prácticamente imposible, ya que la mayoría de los diablos envían su copia a la Fortaleza Caída en Dis, una biblioteca infernal casi prohibida para los mortales). Un contrato infernal se imbue automáticamente y cuenta para el límite de 10 objetos imbuidos de un personaje, por lo que todos estos contratos incluyen, como parte de su coste, una fracción de la capacidad del negociador para utilizar otros objetos mágicos. Una vez imbuidos, los contratos infernales no son visibles (aunque sus efectos pueden serlo), pero cualquiera que tenga uno es consciente de su presencia constantemente. Si una criatura muere con un contrato infernal imbuido, su alma es consignada al Infierno y no se puede devolver a la vida a menos que su alma se libere.

Los siguientes son algunos ejemplos de contratos que un mortal podría conseguir; cada uno de ellos especifica el tipo de diablo que es más probable que los ofrezca y los tipos de pruebas que los lectores pueden utilizar para descifrar sus términos.

## SUERTE DEL DIABLO

### OBJETO 3

RARO CONTRATO ENCANTAMIENTO FORTUNA INVESTIDO MÁGICO

**Diablo** diablillo; **Descifrar escritura** Arcanos, Ocultismo, Sociedad. Has negociado con un diablillo, uno de los diablos menos poderosos, por un fragmento de suerte infernal.

**Beneficio** Una vez al día, puedes hacer una tirada de salvación dos veces y quedarte con el resultado más alto.

**Pago** Al terminar tu vida mortal, tu alma debe servir al diablillo durante 100 años.

**Condición oculta** La cláusula de «al terminar tu vida mortal» está cuidadosamente redactada para acelerar tu muerte. No puedes usar el beneficio contra un efecto de muerte y, si sacas un fallo en una tirada de salvación contra un efecto de muerte, sufres un fallo crítico en su lugar.

**Cláusula de rescisión** Si fallas críticamente una tirada de salvación contra un efecto de muerte y no mueres, el contrato se vuelve inaplicable en sus términos y se anula.

## PACTO DE TOMA DE SANGRE

### OBJETO 5

RARO CONTRATO INVESTIDO MÁGICO NIGROMANCIA

**Diablo** barbazu; **Descifrar escritura** Saber (Guerra), Sociedad. Negocias a cambio de poder y ferocidad.

**Beneficio** Tus golpes con éxito con armas cuerpo a cuerpo cortantes y perforantes infligen 1 de daño persistente por sangrado.

En caso de éxito crítico, este daño persistente por sangrado es igual a la mitad de tu nivel.

**Pago** Recuperas la mitad del número habitual de Puntos de Golpe al descansar (incluidos los Puntos de Golpe obtenidos por un descanso largo) y por cualquier aplicación de la habilidad Medicina.

**Condición oculta** El barbazu es dueño de cualquier arma que encuentres. No más de una vez al mes, el barbazu puede exigir una única arma a su elección (casi siempre la mejor arma en tu poder). Estás obligado a entregar la arma inmediatamente, sin hacer preguntas.

**Cláusula de rescisión** El contrato garantiza que no «serás asesinado por el barbazu o a manos de un barbazu». Esta redacción es imprecisa; si algún barbazu te mata, o si mueres por daño persistente por sangrado de cualquier fuente, el contrato queda anulado.

## DERECHO DE VENGANZA

### OBJETO 8

RARO CONTRATO ENCANTAMIENTO INVESTIDO MÁGICO

**Diablo** erinia; **Descifrar escritura** Naturaleza, Religión

Poseses y esgrimes los poderes profanos de la venganza.

**Beneficio** Cuando una criatura te infinge daño, puedes exigir su castigo como reacción. Hasta el final de tu siguiente turno, obtienes un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque contra esa criatura.

**Pago** Si hieres a una criatura, es tu deber matarla. Si una criatura sobrevive durante 24 horas después de que le hagas daño, quedas condenado 1. Si ya sufres el estado negativo condenado, éste aumenta en 1.

**Condición oculta** No más de una vez al año, la erinia puede obligarte a atacar a una criatura a su elección a la que puedas ver. Eres controlado por la erinia y debes luchar contra la criatura elegida durante 1 minuto.

**Cláusula de rescisión** El contrato exige que ejecutes una venganza sangrienta contra cualquiera que te haya perjudicado, pero la naturaleza de la venganza es vaga. Puedes terminar el contrato creando efigies de todos los que crees que te han hecho daño, derramando tu sangre sobre todas a la vez (al menos 1 Punto de Golpe por efigie) y destruyéndolas.

## DISPOSICIÓN GÉLIDA

### OBJETO 11

RARO ABIJURACIÓN CONTRATO INVESTIDO MÁGICO

**Diablo** gelugón; **Descifrar escritura** Naturaleza, Saber (Juegos de azar)

Tu carne no parece diferente, pero es fría al tacto.

**Beneficio** Obtiene resistencia al frío equivalente a tu nivel y un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación contra efectos mentales.

**Pago** Los líquidos que posees, incluidas las pociones y los objetos alquímicos líquidos, se congelan en el transcurso de 1 minuto y se descongelan al cabo de 1 minuto de no estar en tu poder. Las pociones y elixires congelados tardan 1 minuto en consumirse.

**Condición oculta** (conjuro, teletransporte) No más de una vez por semana, el gelugón puede moverte como una pieza en un tablero de juego para hacer avanzar sus planes. El gelugón puede aparecer y transportarte a ti y a cualquier objeto que



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

lleves y sostengas desde tu espacio actual a un espacio despejado en un radio de 500 pies (150 m) (el gelugón no necesita ver esta ubicación, pero debe conocer su ubicación relativa y la distancia que le separa de ti). Este efecto no transporta a ninguna otra criatura. Es poco probable que el gelugón te coloque en un espacio menos peligroso que el que dejaste.

**Cláusula de rescisión** El contrato te proporciona los beneficios del «hielo eterno de Cocito». Si viajas a Cocito, la séptima capa del Infierno y te sitúas en un área de al menos 100 pies (30 m) de ancho que no contenga hielo y tenga una temperatura superior al punto de congelación, el contrato queda anulado. Tales lugares son excepcionalmente raros en Cocito, y los esfuerzos para crear un área de tales características probablemente llamen la atención de criaturas desagradables.

## Objetos alquímicos

Los siguientes objetos alquímicos pueden encontrarse en esta aventura, normalmente en las manos (o garras) de las criaturas que los elaboraron.

### BOMBAS ALQUÍMICAS

Las bombas alquímicas son armas marciales arrojadizas con un incremento de alcance de 20 pies (6 m). Como todas las bombas alquímicas, las bombas necróticas combinan componentes alquímicos volátiles que explotan cuando la bomba impacta con una criatura u objeto.

Los urdefhans destilan bombas necróticas y las utilizan contra enemigos vivos, ya que no tienen que preocuparse por causar daño por salpicadura a sus aliados que se encuentren a un alcance cuerpo a cuerpo de sus objetivos. Los urdefhans batidores letales suelen llevar varias bombas necróticas y no dudan en emplearlas contra sus enemigos.

### BOMBA NECRÓTICA

### OBJETO 10 MÁS

ALQUÍMICO | BOMBA | CONSUMIBLE | SALPICADURA | NEGATIVO

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ➔ Golpe

Las bombas necróticas combinan reactivos que la mayoría de la gente considera repugnantes en el mejor de los casos e impíos en el peor, creando un miasma que absorbe la vida al entrar en contacto con el aire. Una bomba necrótica infinge el daño negativo y el daño por salpicadura indicados y deja indispuesto al objetivo principal en caso de impacto crítico. Este daño sólo afecta a las criaturas vivas. Muchos tipos conceden un bonificador por objeto a las tiradas de ataque.

**Tipo** menor; **Nivel 1; Precio** 3 po

La bomba infinge 1d6 de daño negativo y 1 de daño negativo por salpicadura. En caso de impacto crítico, el objetivo queda indispuesto 1.

**Tipo** moderado; **Nivel 3; Precio** 10 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba infinge 2d6 de daño negativo y 2 de daño negativo por salpicadura. En caso de impacto crítico, el objetivo queda indispuesto 2.

**Tipo** mayor; **Nivel 11; Precio** 250 po

Obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque. La bomba infinge 3d6 de daño negativo y 3 de daño negativo por salpicadura. En caso de impacto crítico, el objetivo queda indispuesto 3.

**Tipo** superior; **Nivel 17; Precio** 2.500 po

Obtienes un bonificador +3 a las tiradas de ataque. La bomba infinge 4d6 de daño negativo y 4 de daño negativo por salpicadura. En caso de impacto crítico, el objetivo queda indispuesto 4.



### Bomba necrótica

### ELIXIRES ALQUÍMICOS

Estos brebajes alquímicos consumibles tienen efectos inusuales. Algunos modeladores de carne seugathi elaboran un mutágeno de ictiosis a partir de las sustancias químicas raras que utilizan para descomponer la piel de sus víctimas; el elixir tiene el efecto contrario, endurece la piel de quien lo bebe. Los héroes pueden encontrar el mutágeno de ictiosis escondido en un armario de almacenamiento en el nivel de los Laboratorios.

El elixir del escéptico es popular entre cualquiera que prevea un tenso intercambio diplomático o que espere que le mientan en un futuro cercano. Belcorra y sus guardias esconden algunos elixires del escéptico en los niveles superiores del dungeon.

### ELIXIR DEL ESCÉPTICO

### OBJETO 10 MÁS

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | ELIXIR

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ➔ Interactuar

Este elixir te agudiza la mente y te permite no dejarte engañar por mentiras, falsedades y artimañas mágicas. Obtienes un bonificador por objeto a las pruebas de Percepción y a las CD de Percepción para descubrir las falsedades que la persona que las comunica sabe que son falsas, ya sean mentiras habladas o engaños escritos. Obtienes este mismo bonificador por objeto a las salvaciones de Voluntad.

**Tipo** menor; **Nivel 1; Precio** 4 po

El bonificador es +1 y la duración es de 1 minuto.

**Tipo** moderado; **Nivel 6; Precio** 50 po

El bonificador es +2 y la duración es de 10 minutos.

**Tipo** mayor; **Nivel 11; Precio** 300 po

El bonificador es +3 y la duración es de 1 hora.

### MUTÁGENO DE ICTIOSIS

### OBJETO 5

RARO | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | ELIXIR | MUTÁGENO | POLIMORFISMO

Precio 24 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ➔ Interactuar

Después de beber este mutágeno, tu piel se renueva continuamente, engrosándose en grandes manchas escamosas.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

**Beneficio** Durante 1 minuto, obtienes curación rápida 2 y tienes éxito automáticamente en las pruebas planas para recuperarte del daño persistente por sangrado.

**Inconveniente** Tu piel engrosada dificulta los movimientos rápidos y tu exceso de piel se desprende al menor movimiento. Se te impone un penalizador -2 a las salvaciones de Reflejos durante 1 minuto. Cualquier criatura que intente Rastrearte en las próximas 24 horas obtiene un bonificador +4 por circunstancia a su prueba.

## VENENOS ALQUÍMICOS

Los venenos pueden producir una variedad de efectos debilitantes en el cuerpo. Los modeladores de carne seugathi utilizan la toxina de muda en sus víctimas. Los héroes pueden encontrarse con la toxina de muda cuando exploran los laboratorios donde los seugathi se dedican a sus malvadas ciencias.

El veneno de estupor es una potente toxina destilada de las profundidades de las Tierras Oscuras.

Es popular entre los drow que consideran que el veneno letárgico (más común) no es suficiente para abatir a sus enemigos, incluida la mayoría de los drow de Yldaris (que luchan contra los monstruos de los Terrenos de caza).

### TOXINA DE MUDA

RARO ALQUÍMICO CONSUMIBLE HERIDA VENENO

Precio 60 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activación Interactuar

Esta compleja toxina provoca que los músculos bajo la piel de una criatura se vuelvan sueltos y maleables, lo que resulta muy útil para los modeladores de carne. Los movimientos bruscos o espasmódicos que realiza la víctima concentran la toxina en los músculos subdérmicos y, finalmente, provocan que la piel y los músculos se desprendan.

**Tirada de salvación** Fortaleza CD 25; **Período de activación**

1 asalto; **Duración máxima** 1 hora; **Fase 1** 1d6 de daño por veneno por cada acción con el rasgo ataque o movimiento que la víctima lleve a cabo (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno y 1d6 de daño cortante por cada acción con el rasgo ataque, manipular o movimiento que la víctima lleve a cabo (1 asalto); **Fase 3** como la Fase 2, pero 1d6 de daño por veneno, 2d6 de daño cortante y el movimiento forzado también causa daño (1 hora)

### VENENO DE ESTUPOR

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE HERIDA INCAPACITACIÓN SUEÑO VENENO

Precio 16 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar Interactuar

El veneno de estupor es una destilación más potente del veneno letárgico. Una mayor exposición al veneno de estupor no

requiere que el objetivo haga tiradas de salvación adicionales; sólo fallar una tirada de salvación contra una exposición en curso puede avanzar en su fase.

**Tirada de salvación** Fortaleza CD 20; **Duración máxima** 6 horas;

**Fase 1** lentificado 1 y desprevenido (1 asalto); **Fase 2** lentificado 2 y desprevenido (1 asalto); **Fase 3** inconsciente sin prueba de Percepción para despertar (1 asalto); **Fase 4** inconsciente sin prueba de Percepción para despertar (1d6 horas)

## MATERIAL ALQUÍMICO

Los héroes pueden obtener material alquímico especializado de sus contactos drow de Yldaris. Ninguno de estos objetos está disponible para que los héroes los encuentren como tesoro en las bóvedas de la Abominación. Sin embargo, Quara y los demás drow saben de ellos y podrían recomendar pedirlos a Lozardyn si los héroes se enfrentan a peligros fúngicos o a la exploración submarina.

### ALMIZCLE DE CAMINAR ENTRE HONGOS

OBJETO 5

CONSUMIBLE ALQUÍMICO OLFACTIVO

Precio 21 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar Interactuar

Este ungüento maloliente embota los olores y rastros que detectan las criaturas fúngicas. Durante 1 día después de que te untes este almizcle en el cuerpo, a las criaturas fúngicas se les impone un penalizador -4 a las pruebas de Percepción para Buscarte o detectar tu presencia. Si una criatura fúngica es descerebrada, se le impone un penalizador -6. El almizcle también te otorga un bonificador +1 por objeto a la CA contra ataques cuerpo a cuerpo de criaturas fúngicas sin visión durante el mismo periodo de tiempo. Los efectos del almizcle de caminar entre hongos terminan inmediatamente si te sumerges en agua o estás sujeto a otro efecto olfativo.



OBJETO 7

### MÁSCARA DE JUNCOS WASUL

OBJETO 2

ALQUÍMICO CONSUMIBLE

Precio 6 po

Uso puesto; **Impedimenta L**

Activar Interactuar

Esta máscara está hecha de juncos wasul de las Tierras Oscuras, que se han tratado alquímicamente para mejorar sus propiedades de retención de aire cuando se sumergen en el agua. Cuando te pones esta máscara, durante la siguiente hora, puedes aguantar la respiración durante 15 asaltos más tu modificador por Constitución (en lugar de 5 asaltos + tu modificador por Constitución) antes de ahogarte. No tiene efecto en entornos no acuáticos que requieran que aguanes la respiración. Una hora después de aplicar la máscara, ésta se deshace en jirones de fibra.



OBJETO 4



## Objetos mágicos

Las bóvedas de la Abominación contienen varios objetos mágicos nuevos para que los héroes los encuentren. El *farol de luz vacía* está en posesión de Volluk Azrinae, el gusano que camina, que a veces se aventura a Marismaniebla con él. Kragala, la baterista duergar de Málacia sombría, utiliza un *tambor plegable* en sus actuaciones. Los diablos del nivel de la Prisión utilizan la *cinta del arriero* para entregar a sus tropas de modelados.

Las *lentes de fulcro* son cristales mágicos únicos que contienen cada uno una porción de la esencia de Nhimbaloth. Pertenecen a un conjunto más amplio de lentes creadas para manipular o incluso atar a la Muerte vacía; la mayoría de las otras lentes están perdidas desde hace ya tiempo y probablemente fueran destruidas. La familia Haruvex llegó a poseer cuatro de las lentes y sabían que reunirlas concentraba la atención de Nhimbaloth de forma inédita y peligrosa.

Belcorra trajo consigo las cuatro lentes a las bóvedas de la Abominación con la intención de instalarlas en la *Luz sombría* para su venganza definitiva contra Absalom. También creó un receptáculo especial llamado *entramado de fulcro* para sostener las lentes de modo que su poder pudiera concentrarse en conjunto. Se dio cuenta del peligro que suponía mantener las *lentes de fulcro* demasiado juntas hasta que llegara el momento oportuno y las repartió entre grupos leales en los niveles más bajos de las bóvedas de la Abominación para su custodia.

Belcorra sólo lleva consigo la lente más poderosa, la *lente de fulcro ébano*; de hecho, como fantasma, es la única que puede llevar. Si los héroes consiguen utilizar las otras tres lentes contra Belcorra, podrán atraer la temible mirada de Nhimbaloth hacia la hechicera. A pesar de su lealtad, Belcorra no puede esperar mantener su espíritu intacto cuando la mirada de Nhimbaloth se pose directamente sobre ella.

Las *lentes de fulcro* son más que meros receptáculos de la esencia de Nhimbaloth. Cada una concede a quienes la usan un fragmento del poder de la Primigenia.

### CINTA DEL ARRERO

RARO ENCANTAMIENTO INCAPACITACIÓN INVESTIDO MÁGICO

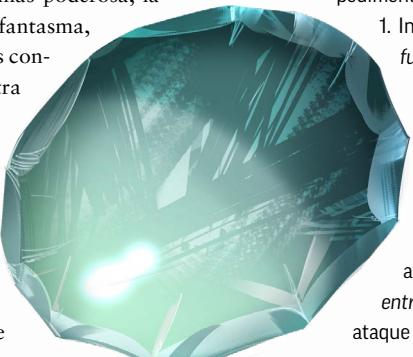
Precio 675 po

Uso brazales puestos; **Impedimenta L**

Esta muñequera de cuero negro tiene una gema roja brillante en el interior de la muñeca. Unos tenues glifos y palabras de dominación escritas en Infernal nadan en el interior de la gema. Tus palabras se vuelven duras y cortantes cuando tienes este objeto mágico imbuido.



Entramado de fulcro



Lente de fulcro esmeralda

### OBJETO 7

### LENTE DE FULCRO CARMESÍ

ÚNICO ENCANTAMIENTO IMBUIDO OCULTISMO

Precio 700 po; **Impedimenta 1**

Esta lente cóncava contiene una nube carmesí flotante que parece sangre que se arremolina lentamente en su interior.

Mientras tengas la *lente de fulcro carmesí* imbuida, te llena de una furia malévolas que apenas puedes contener. Obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de salvación contra los efectos

**Activar** ➤ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Ejerces tu voluntad sobre una criatura descerbrada en un radio de 30 pies (9 m). Si el objetivo es una criatura descerbrada de 3.º nivel o inferior, debe hacer una salvación de Voluntad CD 20. Si eres un diablo, el objetivo obtiene un resultado un grado de éxito peor que el resultado de su tirada de salvación.

**Éxito crítico** La criatura objetivo no se ve afectada.

**Éxito** La criatura objetivo queda lentificada 1 durante 1 asalto mientras tus órdenes confunden sus reacciones.

**Fallo** Controlas a la criatura durante 1 hora, aunque no sigue las órdenes que son obviamente auto-destrutivas.

**Fallo crítico** Como con el fallo, pero la duración es de 1 día.

### ENTRAMADO DE FULCRO

### OBJETO 11

ÚNICO OCULTISMO TRANSMUTACIÓN

Precio 1.200 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta 2**

Este armazón de plata y cobre está diseñado para sostener cuatro lentes de enfoque, una detrás de otra, de menor a mayor. Su base encaja para montarse en un soporte, como el que se encuentra en lo alto de un faro. El *entramado del fulcro* se diseñó específicamente para sostener las cuatro *lentes de fulcro* de menor a mayor (carmesí, ébano, esmeralda, ocre) y zumba ligeramente cuando se encuentra a 10 pies (3 m) de cualquiera de las *lentes de fulcro*. Una lente de fulcro encajada en el *entramado del fulcro* no tiene Impedimenta; el entramado permanece en Impedimenta

1. Insertar o retirar una lente del *entramado del fulcro* requiere una acción de Interactuar.

El *entramado del fulcro* canaliza el poder de las *lentes de fulcro* instaladas en él. Mientras sostienes el *entramado del fulcro*, se considera que las lentes encajadas en él están en tu mano a efectos de activar sus aptitudes. Cuando lanzas un conjuro de ataque cuerpo a cuerpo con una lente en el *entramado del fulcro*, utilizas el modificador por ataque más alto de cualquier lente del entramado para el conjuro cuerpo a cuerpo o puedes utilizar tu modificador por ataque cuerpo a cuerpo con armas sencillas si éste es mayor.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

de miedo y un bonificador +2 por objeto al daño de tu Golpe cuerpo a cuerpo (esto aumenta a un bonificador +4 por objeto al daño si el Golpe cuerpo a cuerpo es un ataque de mandíbula).

Puedes activar la lente de las siguientes maneras:

**Activar**  Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Agarras la *lente de fulcro carmesí* en una mano y asetas un Golpe que no requiera esa mano. El golpe infinge 1d8 de daño de precisión adicional (o 2d8 de daño de precisión si se trata de un Golpe de mandíbula) y no cuenta para tu penalizador por ataque múltiple.

**Activar**  Interactuar (ataque, posesión); **Efecto** Mientras agarras la lente, haz una tirada de ataque de conjuro cuerpo a cuerpo con un modificador +18. En caso de impacto, obligas al fragmento de esencia de Nhimbaloth de la lente a poseer al objetivo. La lente ya no está imbuida y el objetivo obtiene los mismos beneficios que si se hubiera imbuido la lente, pero no puede activar las otras aptitudes de la lente. Este efecto es permanente, pero se puede terminar mediante cualquier efecto que elimine un efecto de posesión. La lente no tiene ninguna capacidad mágica hasta que el efecto de posesión termine; cuando lo hace, la esencia regresa a la lente.

## LENTE DE FULCRO ÉBANO OBJETO 12

ÚNICO IMBUIDO NIGROMANCIA OCULTISMO

Precio 2.000 po; **Impedimenta** L

Esta lente de fulcro, la más extraña y poderosa, parece una astilla de obsidiana lisa que contiene tres oscuros atisbos de la esencia de Nhimbaloth. Las criaturas corporales pueden tocar y llevar consigo la *lente de fulcro ébano*.

Mientras tengas la *lente de fulcro ébano* imbuida y seas una criatura corporal, te vuelves insustancial, obtienes el rasgo incorporeal y quedas drenado 2. Tu estado negativo drenado no puede reducirse a menos de 2 mientras tengas la lente imbuida.

Puedes activar la lente de las siguientes maneras. Ambas requieren el gasto de los atisbos del interior de la lente; una vez que la lente agota sus tres atisbos, conserva su capacidad de volver insustanciales a las criaturas corporales, pero no puede utilizarse para sus otras aptitudes hasta que se restauren sus atisbos (lo que generalmente requiere un ritual o cargarla en un área de poder de Nhimbaloth).

**Activar**  visualizar; **Frecuencia** una vez al día;

**Requisito** Queda al menos un atisbo en la *lente de fulcro ébano*; **Prerrequisitos** tienes la aptitud rejuvenecimiento; **Desencadenante** ibas a ser destruido y puedes rejuvenecer; **Efecto** Durante las primeras 24 horas después de rejuvenecer, obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque, tiradas de salvación y CD. Reduce en 1 el número de atisbos que quedan en la lente.

**Activar**  Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Requisito**

Queda al menos un atisbo en la *lente de fulcro ébano*; **Efecto**

Recurras a un atisbo de la esencia de Nhimbaloth para obtener poder; reduce en 1 el número de atisbos que quedan en la lente. Rejuveneces durante 1 minuto y obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque, tiradas de salvación y CD. Puedes usar esta acción adicional para dar un Paso, dar una Zancada o para una acción de una aptitud especial de fantasma que tengas.

## LENTE DE FULCRO ESMERALDA

OBJETO 10

ÚNICO INVESTIDO NEGATIVO NIGROMANCIA OCULTISMO

Precio 1.000 po; **Impedimenta** 3

Esta lente cóncava de color verde está picada y tiene varias imperfecciones; sus bordes dentados pueden cortar a aquellos que no la manejen con cuidado.

Mientras tienes la *lente de fulcro esmeralda* imbuida, tu carne parece encerada y pálida. Obtienes curación negativa y los conjuros dañar obtienen un bonificador +4 por estatus a los Puntos de Golpe que te devuelven.

También puedes activar la lente de las siguientes maneras:

**Activar**  Interactuar (curación); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Agarras la *lente de fulcro esmeralda* en una mano, recuperas 30 Puntos de Golpe y obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de salvación contra la magia durante 1 asalto.

**Activar**  Interactuar (ataque, posesión); como la *lente de fulcro carmesí*, pero el modificador por ataque del conjuro cuerpo a cuerpo es +20.

## LENTE DE FULCRO OCRE

OBJETO 11

ÚNICO ENCANTAMIENTO IMBUIDO OCULTISMO

Precio 1.400 po; **Impedimenta** 2

Esta lente de color marrón anaranjado siempre está áspera y polvorienta al tacto, independientemente de la frecuencia con la que se pula, aunque eso no impide que la luz brille a través de ella.

Mientras tengas la *lente de fulcro ocre* imbuida, la lasitud se apodera de ti y tus emociones se vuelven difíciles de dominar. Obtienes resistencia 10 al daño mental y un bonificador +2 por estatus a las salvaciones contra los efectos de emoción.

También puedes activar la lente de las siguientes maneras:

**Activar**  Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Levantas la *lente de fulcro ocre* en tu mano y el objeto lanza *desesperación aplastante* (salvación de Voluntad CD 31).

**Activar**  Interactuar (ataque, posesión); como la *lente de fulcro carmesí*, pero el modificador por ataque del conjuro cuerpo a cuerpo es +21.

## FAROL DE LUZ VACÍA

OBJETO 6

RARO ENCANTAMIENTO MÁGICO



## Farol de luz vacía





**Precio** 240 po

**Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta 1**

Se dice que la pálida luz azul de este farol sobrenatural brilla desde otra dimensión, e incluso que está vinculada, de alguna manera, al brillo de un fantasma cuando éste es consumido por la Diosa Exterior Nhimbaloth. Un *farol de luz vacía* no es intrínsecamente un objeto maligno, aunque sigue siendo un instrumento privilegiado para quienes quieren manipular las mentes de los demás por razones siniestras. Puede usarse como un farol normal, pero su uso prolongado tiende a infundir en el usuario una vaga sensación de ser observado por ojos invisibles, incluso cuando no está usando el farol.

**Activar** Interactuar (emoción, visual); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Diriges la luz del farol sobre una sola criatura viva en un radio de 60 pies (18 m). Esa criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 20 para resistir los efectos de la luz.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada y se da cuenta de que ha intentado influenciarla mentalmente con la luz.

**Éxito** La criatura no se ve afectada, pero piensa que la luz era inofensiva, a menos que ya conozca la verdadera naturaleza del farol.

**Fallo** La criatura queda fascinada por la luz del farol y permanece fascinada mientras Mantengas la activación, hasta 10 minutos.

**Fallo crítico** Como con el fallo, pero puedes Mantener la activación hasta 1 hora. Cuando el efecto termina, la criatura fascinada recuerda cualquier acontecimiento que haya tenido lugar mientras estaba fascinada sólo como recuerdos confusos, como un sueño.

**Activar** Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Diriges la luz del farol sobre una sola criatura muerta viviente incorporal en un radio de 60 pies (18 m) para desviar parte de la esencia de la criatura, infligiendo 4d8 de daño positivo a la criatura (salvación básica de Voluntad CD 20).

## TAMBOR PLEGABLE

POCO COMÚN MÁGICO TRANSMUTACIÓN

**Precio** 160 po

**Uso** varía (consulta el texto); **Impedimenta** varía (consulta el texto)

Puedes desplegar este instrumento de percusión de virtuoso para convertirlo en un tambor (Impedimenta 1) con un arnés para los hombros y un soporte para la espalda (Impedimenta 3) o una gran batería con un taburete incorporado (Impedimenta 16). Cambiar el tamaño del *tambor plegable* es una actividad de Interactuar de 3 acciones, y los tambores deben tener suficiente espacio abierto para dar cabida a su nuevo tamaño o no se pueden desplegar.

**Activar** Interactuar (concentrarse); **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Tocas un ritmo violento con el tambor. Si la siguiente acción que realizas es lanzar un truco de composición que tenga una emanación, aumenta el área de la emanación en 30 pies (9 m).

## Panteón

Un panteón es una colección de dioses adorados en conjunto. Las reglas para seguir un panteón se detallan en la página 92 de *Dioses y Magia de los Presagios Perdidos*.

## LA CARAVANA CÓSMICA

Como amigos de Wrin Sivinx, todos los héroes saben que sigue un panteón de dioses conocido colectivamente como la Caravana Cósmica. Cualquier héroe que quiera puede aprender de ella sobre este panteón.

## LA CARAVANA CÓSMICA

**Áreas de interés** adivinación, constelaciones, la noche, esperanza de un mañana mejor

**Alineamiento** CB (CB, CN, NB)

**Fuente divina** curar o dañar

**Aptitud divina** Destreza o Carisma

**Habilidad divina** Ocultismo

**Dominios** destino, libertad, luna, oscuridad

**Dominios alternativos** estrella, vacío

**Conjuros de clérigo 1.º:** leer objeto<sup>GIA</sup>, **2.º:** partículas rutilantes, **6.º:** manto de estrellas<sup>GIA</sup>

**Edictos** dedicar tiempo a observar las estrellas o meditar a la luz de la luna, ayudar a los que viven en regiones en las que Zon-Kuthon (u otras religiones que propugnan la noche como bastión del mal) tiene influencia, ayudar a los desesperados o desamparados a ver el potencial de una vida mejor en el futuro, viajar sin un destino concreto en mente

**Anatema** representar la noche como un momento de maldad, destruir equipos astronómicos o astrológicos, pasar la noche en el mismo lugar dos veces seguidas

**Arma favorita** cuchillo de estrella

La Caravana Cósmica es conocida tanto por astrónomos como por astrólogos como una serie de constelaciones en el cielo de las que se dice que viajan eternamente en un círculo alrededor de la estrella Cinosura. La asociación entre diversos dioses y semidioses vinculados temáticamente con las estrellas y los espacios intermedios es una fe relativamente nueva que cobró importancia por primera vez en el oeste de Avistan, especialmente en Varisia, Nidal y Ravounel. Los dioses adorados por los fieles de la Caravana Cósmica incluyen: Desna y Sarenrae; los Señores Empíreos Ashava, Mariposa Negra y Pulura; el dios elfo Ketephys; el Dios Exterior Yog-Sothoth; y, en las regiones donde se le conoce, el dios lunar Tsukiyo. Esta fe ha ido ganando terreno sobre todo en Nidal, donde el culto a la noche se asocia mayoritariamente a Zon-Kuthon y un número creciente de adoradores de la Caravana Cósmica busca oponerse o, incluso, derrocar algún día la teocracia del Señor de la Medianoche para reclamar la noche de las implicaciones de que todos los que habitan en la oscuridad son malvados.

## Símbolos de la Guardia de la Rosa

Cada uno de los fundadores de Otari tenía un único objeto imbuido con la esencia de sus habilidades como aventureros. Dos de ellos son objetos mundanos, investidos con una chispa de magia que basta para evitar que se

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

**Capítulo 1:** Una luz en la niebla

**Capítulo 2:** El dungeon olvidado

**Capítulo 3:** La secta de la Úlcera

**Capítulo 4:** El Largo sueño de la muerte

**Capítulo 5:** Al campo de entrenamiento

**Capítulo 6:** Experimentos en carne y hueso

**Capítulo 7:** Guardianes del alma

**Capítulo 8:** Jardines en decadencia

**Capítulo 9:** A la caza

**Capítulo 10:** Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

deterioren con el paso de los años: Las herramientas de ladrón infiltrado de Otari Ilvashti (que los héroes pueden encontrar en el área D18) y el libro de conjuros de Zarmavdian, *Umbrales de la verdad*. La espada de Vol Rajani y el broche de Aesephna Menhemes son objetos mágicos. Las herramientas de ladrón de Otari no son diferentes de las herramientas de ladrón infiltrado normales; los otros tres objetos se describen en detalle a continuación.

Los miembros de la Guardia de la Rosa no se dieron cuenta de que estos objetos se convertirían en símbolos imbuidos con su esencia, por supuesto; esto ocurrió después de su muerte, cuando ya habían guardado su equipo de aventurero para su bien merecido retiro (por supuesto, cada miembro de la Guardia de la Rosa tenía más equipo de aventurero útil, aunque mundano, mucho del cual está expuesto en el museo de la ciudad en la Mansión Menhemes como reliquias históricas). Otari Ilvashti se enteró de que estos objetos específicos eran fundamentales para sortear la barrera que bloquea los niveles inferiores de las bóvedas de la Abominación cuando regresó como fantasma y presenció la creación de la barrera.

## BROCHE DEL CAZADOR

Aesephna Menhemes, clériga de Erastil, llevaba este broche durante su época de aventurera. Lo transmitió a sus descendientes y ahora está expuesto en la Mansión Menhemes.

### BROCHE DEL CAZADOR

### OBJETO 4

ÚNICO DIVINO INVESTIDO TRANSMUTACIÓN POSITIVO

Precio 80 po

Uso Puesto; **Impedimenta L**

Mientras lleves este símbolo religioso de plata de Erastil, puedes lanzar el truco *perturbar muertos vivientes* como un conjuro divino innato.

**Activar** Interactuar, orden imperiosa; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Al tocar un arma que empuñas con el símbolo y pronunciar una súplica a la mano firme de Erastil, concedes a esa arma el rasgo letal d12. Contra muertos vivientes, el arma obtiene el rasgo fatal d12. Esta bendición dura 1 minuto, hasta que asestes un impacto crítico con el arma, o hasta que dejes de empuñar el arma.

## HOJA COOPERATIVA

Esta espada larga ha pertenecido a la familia Rajani durante años y Vol Rajani la llevó durante toda su distinguida carrera

de aventurera. A pesar de su aspecto prístino y reluciente, la *Hoja cooperativa* es increíblemente antigua, creada en la Nidal anterior a la Gran Caída. La *Hoja cooperativa* suele estar expuesta en la Biblioteca de la Flor del Alba, pero Carman Rajani la roba de la biblioteca al principio del capítulo 5.

## HOJA COOPERATIVA

## OBJETO 6

ÚNICO ADIVINACIÓN MÁGICO

Precio 250 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta 1**

Esta *espada larga +1 de golpe* tiene una hoja reluciente como un espejo, sin una sola mancha a pesar de tener milenios de antigüedad. Mientras la empuñas, obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Prestar ayuda. Si eres un experto en la habilidad o tirada de ataque que estás usando para Prestar ayuda y tienes éxito crítico, concedes a tu aliado un bonificador +3 por circunstancia a la prueba de ayuda en lugar de un bonificador +2.



## UMBRALES DE LA VERDAD

El libro de conjuros de Zarmavdian, *Umbrals de la verdad*, fue en su día un sencillo tratado de conocimientos arcanos y ocultistas que contenía varios conjuros útiles. Sin embargo, está tan lleno de anotaciones que el texto original resulta difícil de leer. Está claro que Zarmavdian quería evitar que las criaturas sobrenaturales manipularan las mentes inocentes, pero su libro de conjuros es un tesoro para aquellos que buscan conocimientos peligrosos o inescrutables. El librero Morlibint guarda actualmente este libro en su colección en Historias extrañas.

*Umbrals de la verdad* proporciona acceso al arquetípico de investigador de lo sobrenatural (página 229) y contiene los siguientes conjuros.

**Trucos:** arco eléctrico, atontar, detectar magia, escudo, leer el aura, luces danzantes, luz, mano del mago, prestidigitación, sonido fantasmal, toque gélido

**1.º nivel:** alarma, armadura de mago, hechizar, impacto verdadero, proyectil mágico, rociada de color, sirviente invisible

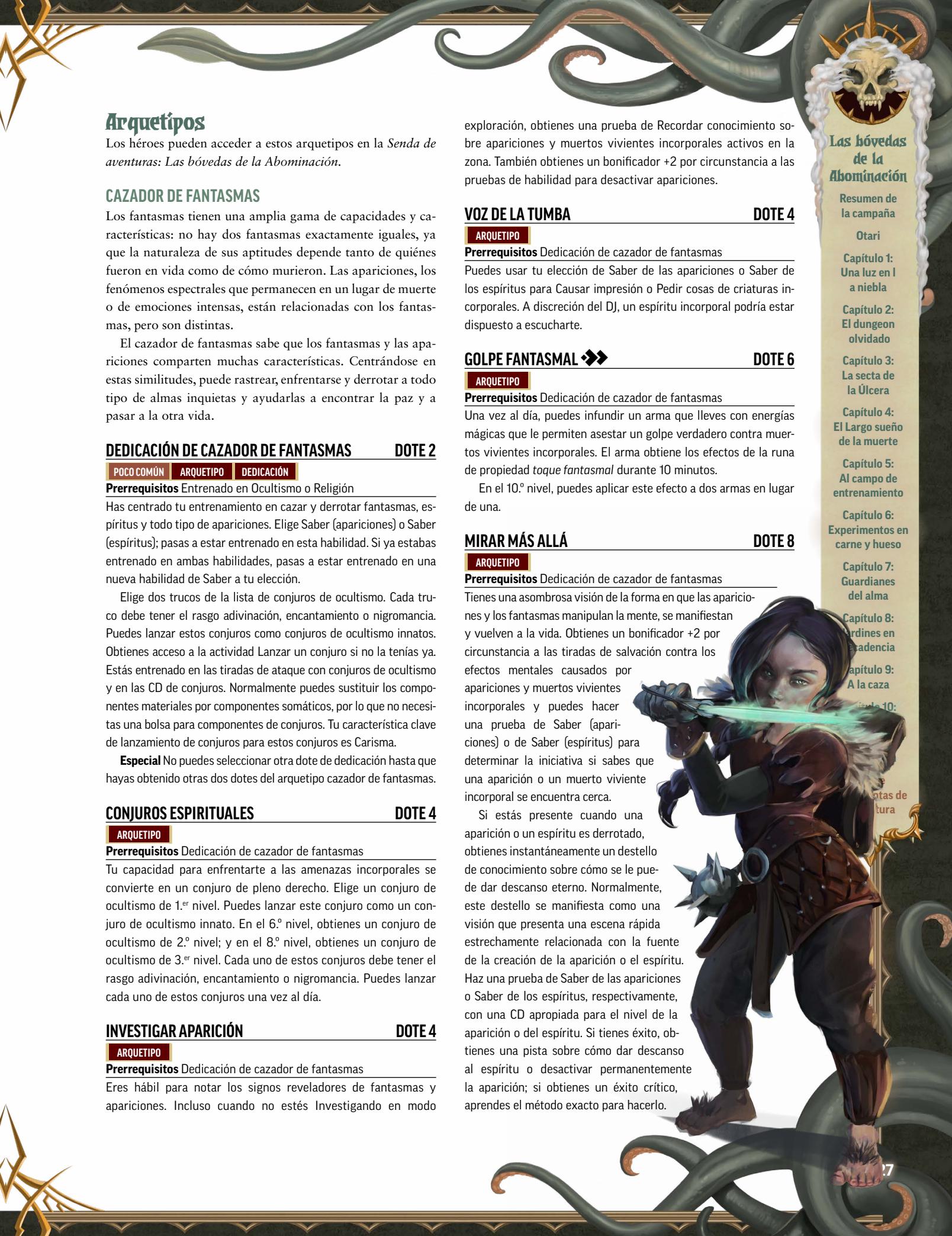
**2.º nivel:** comprensión idiomática, disipar magia, falsa vida, partículas rutilantes, telaraña

**3.º nivel:** acelerar, lentificar, localizar, paralizar, relámpago

**4.º nivel:** clarividencia, esfera elástica, maldición del soñador (página 224)



## Broche del cazador



## Arquetípos

Los héroes pueden acceder a estos arquetipos en la *Senda de aventuras: Las bóvedas de la Abominación*.

### CAZADOR DE FANTASMAS

Los fantasmas tienen una amplia gama de capacidades y características: no hay dos fantasmas exactamente iguales, ya que la naturaleza de sus aptitudes depende tanto de quiénes fueron en vida como de cómo murieron. Las apariciones, los fenómenos espirituales que permanecen en un lugar de muerte o de emociones intensas, están relacionadas con los fantasmas, pero son distintas.

El cazador de fantasmas sabe que los fantasmas y las apariciones comparten muchas características. Centrándose en estas similitudes, puede rastrear, enfrentarse y derrotar a todo tipo de almas inquietas y ayudarlas a encontrar la paz y a pasar a la otra vida.

#### DEDICACIÓN DE CAZADOR DE FANTASMAS

DOTE 2

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

**Prerrequisitos** Entrenado en Ocultismo o Religión

Has centrado tu entrenamiento en cazar y derrotar fantasmas, espíritus y todo tipo de apariciones. Elige Saber (apariciones) o Saber (espíritus); pasas a estar entrenado en esta habilidad. Si ya estabas entrenado en ambas habilidades, pasas a estar entrenado en una nueva habilidad de Saber a tu elección.

Elige dos trucos de la lista de conjuros de ocultismo. Cada truco debe tener el rasgo adivinación, encantamiento o nigromancia. Puedes lanzar estos conjuros como conjuros de ocultismo innatos. Obtienes acceso a la actividad Lanzar un conjuro si no la tenías ya. Estás entrenado en las tiradas de ataque con conjuros de ocultismo y en las CD de conjuros. Normalmente puedes sustituir los componentes materiales por componentes somáticos, por lo que no necesitas una bolsa para componentes de conjuros. Tu característica clave de lanzamiento de conjuros para estos conjuros es Carisma.

**Especial** No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo cazador de fantasmas.

#### CONJUROS ESPIRITUALES

DOTE 4

ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de cazador de fantasmas

Tu capacidad para enfrentarte a las amenazas corporales se convierte en un conjuro de pleno derecho. Elige un conjuro de ocultismo de 1.º nivel. Puedes lanzar este conjuro como un conjuro de ocultismo innato. En el 6.º nivel, obtienes un conjuro de ocultismo de 2.º nivel; y en el 8.º nivel, obtienes un conjuro de ocultismo de 3.º nivel. Cada uno de estos conjuros debe tener el rasgo adivinación, encantamiento o nigromancia. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros una vez al día.

#### INVESTIGAR APARICIÓN

DOTE 4

ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de cazador de fantasmas

Eres hábil para notar los signos reveladores de fantasmas y apariciones. Incluso cuando no estés Investigando en modo

exploración, obtienes una prueba de Recordar conocimiento sobre apariciones y muertos vivientes incorporales activos en la zona. También obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de habilidad para desactivar apariciones.

#### VOZ DE LA TUMBA

DOTE 4

ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de cazador de fantasmas

Puedes usar tu elección de Saber de las apariciones o Saber de los espíritus para Causar impresión o Pedir cosas de criaturas incorporales. A discreción del DJ, un espíritu incorporal podría estar dispuesto a escucharte.

#### GOLPE FANTASMAL

DOTE 6

ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de cazador de fantasmas

Una vez al día, puedes infundir un arma que lleves con energías mágicas que le permiten asesnar un golpe verdadero contra muertos vivientes incorporales. El arma obtiene los efectos de la runa de propiedad *toque fantasmal* durante 10 minutos.

En el 10.º nivel, puedes aplicar este efecto a dos armas en lugar de una.

#### MIRAR MÁS ALLÁ

DOTE 8

ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de cazador de fantasmas

Tienes una asombrosa visión de la forma en que las apariciones y los fantasmas manipulan la mente, se manifiestan y vuelven a la vida. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los efectos mentales causados por apariciones y muertos vivientes incorporales y puedes hacer una prueba de Saber (apariciones) o de Saber (espíritus) para determinar la iniciativa si sabes que una aparición o un muerto viviente incorporal se encuentra cerca.

Si estás presente cuando una aparición o un espíritu es derrotado, obtienes instantáneamente un destello de conocimiento sobre cómo se le puede dar descanso eterno. Normalmente, este destello se manifiesta como una visión que presenta una escena rápida estrechamente relacionada con la fuente de la creación de la aparición o el espíritu. Haz una prueba de Saber de las apariciones o Saber de los espíritus, respectivamente, con una CD apropiada para el nivel de la aparición o del espíritu. Si tienes éxito, obtienes una pista sobre cómo dar descanso al espíritu o desactivar permanentemente la aparición; si obtienes un éxito crítico, aprendes el método exacto para hacerlo.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Las de la tura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## DROW TIRADOR

Algunos drow llevan la habilidad con la ballesta de mano a nuevas cotas. Con intrepidez y fanfarronería, has aprendido los secretos de estos legendarios drow tiradores.

**Dotes adicionales:** puedes seleccionar estas dotes de clase como dotes de arquetipo, como se describe en la página 149 de la *Guía del jugador avanzada*. 8.: Envenenar arma (*Reglas básicas*, pág. 209), Recarga a la carrera (*Reglas básicas*, pág. 146); 10.: Golpe hostigador (*Reglas básicas*, pág. 210).

### DEDICACIÓN DE DROW TIRADOR

### DOTE 2

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

**Prerrequisito:** entrenado en la ballesta de mano

Cada vez que puedes, practicas con la ballesta de mano para aumentar tu velocidad de desenfundado y tu precisión. Siempre que obtengas un rasgo de clase que te otorgue una competencia de experto o superior en un arma o armas determinadas, también obtienes esa competencia con la ballesta de mano. Si eres al menos experto con la ballesta de mano que utilizas, obtienes acceso a su efecto de especialización crítica. También obtienes la acción Desenfundado del tirador.

**Desenfundado del tirador** ♦ **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto**

Interactúas para desenfundar una ballesta de mano y Golpear con ella, o Golpeas con una ballesta de mano cargada que ya estés sosteniendo y luego Interactúas para guardarla.



**Especial** No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo de drow tirador.

### ENTRENAMIENTO CON BALLESTA DE MANO DE REPETICIÓN

### DOTE 4

ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de drow tirador

Estás entrenado en la ballesta de mano de repetición (página 226) y obtienes acceso a ballestas de mano de repetición y bandoleras de tirador (página 226). Siempre que obtengas un rasgo de clase que te otorgue una competencia de experto o superior en un arma o armas determinadas, también obtienes esa competencia con la ballesta de mano de repetición. Si eres al menos experto en la ballesta de mano de repetición que estés utilizando, obtienes acceso a su efecto de especialización crítica. Puedes realizar la acción de Desenfundado del tirador con ballestas de mano de repetición.

**Especial** Si tienes la dote Recarga a la carrera, puedes recargar el cargador de una ballesta de mano de repetición en movimiento. Puedes utilizar Recarga a la carrera como una actividad de 3 acciones para recargar un cargador en una ballesta de mano de repetición después de dar un Paso, dar una Zancada o Moverte furtivamente, o como una actividad de 2 acciones si utilizas un cargador de una bandolera de tirador.

### TRUCO PARA RECARGAR ♦

### DOTE 6

ARQUETIPO MANIPULAR

**Prerrequisitos** Dedicación de drow tirador

**Frecuencia** una vez por asalto

**Requisitos** Sostienes una ballesta de mano descargada.

Puedes disparar un solo tiro incluso cuando no estás preparado. Interactúas para recargar tu ballesta de mano y Golpear con ella.

**Especial** Si tienes la dote Entrenamiento con ballesta de mano de repetición, puedes usar esta dote con una ballesta de mano de repetición para cargar un virote o un cargador, pero la velocidad conlleva que sólo puedes disparar un virote, entonces el cargador se atasca. Debes gastar una actividad de Interactuar de 3 acciones para quitar el cargador atascado y limpiarlo antes de poder usarlo de nuevo.

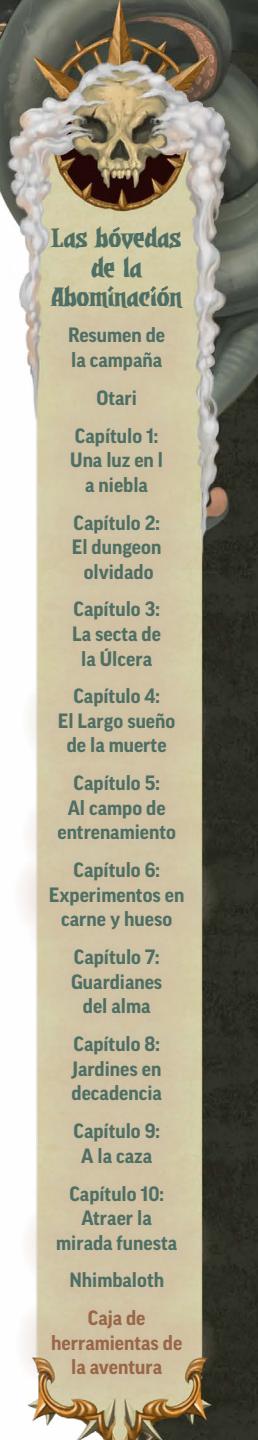
### ENVENENADOR DE LETARGO

### DOTE 8

ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de drow tirador, entrenado en Artesanía

Has aprendido algo más que el uso de ballestas de mano de la tradición drow. Durante tus preparativos diarios, puedes preparar una dosis de veneno de letargo (*Reglas básicas*, pág. 536) a partir de materiales ordinarios en una zona salvaje o urbana. Si eres experto en Artesanía, puedes preparar una dosis de veneno de estupor (página 214). Puedes preparar dos dosis (de cualquiera de los dos venenos) si tienes el nivel maestro en Artesanía y tres dosis si tienes el nivel legendario en Artesanía. La CD de salvación para este veneno es igual a tu CD de clase. Sólo tú puedes usar estos venenos, y caducan la próxima vez que hagas tus preparativos diarios. El DJ puede decidir que la zona en la que te encuentras es demasiado árida como para proporcionar los materiales que necesitas para esta dote.



## INVESTIGADOR DE LO SOBRENATURAL

Como estudiante entusiasta del conocimiento ocultista, disfrutas leyendo tomos raros u olvidados repletos de rituales antiguos y secretos ocultos. Conectas hechos dispares para desvelar misterios más profundos y descubrir las verdades del universo y atesoras celosamente los conocimientos que produce tu minuciosa investigación. Las aberraciones te fascinan por muchas razones, entre ellas porque su anatomía es totalmente desconocida y, sin embargo, para el perspicaz, eminentemente apropiada.

La sabiduría acumulada en *Umbrales de la verdad* te ha iluminado especialmente y sabes que Zarmavdian era un alma gemela en la investigación ocultista. Con este libro en la mano, sientes que estás ante las puertas de descubrimientos ocultistas sin precedentes.

Te burlas de los necios que afirman que te entrometes en cosas que los mortales no deben conocer, pues ¿no es el deber de aquellos de mente abierta buscar las verdades más profundas del universo?

### DEDICACIÓN DE INVESTIGADOR DE LO SOBRENATURAL

DOTE 2

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

**Prerrequisitos** Entrenado en Arcanos y en Ocultismo

Obtienes la capacidad de lanzar un único truco arcano o de ocultismo a tu elección (que se potencia a un nivel de conjuro equivalente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba). Si aún no lo estabas, pasas a estar entrenado en las tiradas de ataque con conjuros de esa tradición con Inteligencia como tu característica de lanzamiento de conjuros.

Independientemente de si eliges un truco arcano o de ocultismo, también te conviertes en un experto en Arcanos o en Ocultismo a tu elección. También obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas que hagas con la habilidad elegida cuando Investigues o Identifiques magia.

**Especial** No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo Investigador de lo sobrenatural.

## BUSCADOR DE VERDADES

DOTE 4

ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de investigador de lo sobrenatural

Tu devoción por descubrir y atesorar verdades abstrusas roza el fanatismo y puedes poner en práctica esta devoción. Obtienes la dote de clérigo Iniciado de un dominio, pero debes seleccionar saber, secreto o verdad como tu dominio. Lanzas el conjuro de dominio de ese dominio como un conjuro de foco de la misma tradición que tu truco de Dedicación de investigador de lo sobrenatural y te reenfocas contemplando misterios abstrusos en lugar de rezar a un dios. Cuando una aptitud manifestaría un símbolo divino (como el conjuro de foco *palabra de verdad*), en su lugar, se manifiesta como una extraña forma única para ti que parece desafiar la geometría.

**Especial** Puedes usar esta dote hasta tres veces, seleccionando un dominio diferente cada vez.

## ESCRITURA EXTRAÑA

DOTE 4

ADIVINACIÓN ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de investigador de lo sobrenatural

Tienes tal familiaridad con los textos oscuros que puedes obligarlos a revelar sus secretos. Una vez al día, puedes tocar un solo texto (como un tomo, un muro de jeroglíficos o algo similar) y comprender su significado durante 1 hora. Si el texto está en varios idiomas, obtienes la capacidad de entenderlos todos sólo para leer el texto. Si el texto está en código o cifrado, no entiendes automáticamente el texto, pero obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para decifrarlo.

## DEFENSA ERUDITA

DOTE 6

ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de investigador de lo sobrenatural

Tu conocimiento de las criaturas extrañas y su estrambótica anatomía te permite anticiparte a sus ataques físicos y reducir el daño que recibes de ellas. Obtienes resistencia al daño físico de los ataques cuerpo a cuerpo realizados por aberraciones y cienos. Esta resistencia es igual a un tercio de tu nivel.

## BUSCADOR DEL SABER

DOTE 8

ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de investigador de lo sobrenatural

Sabes que el destino a veces conspira para ocultar conocimientos u objetos peligrosos a los ojos de los más capacitados para entenderlos. Niegas al destino la capacidad de ocultarte verdades. Puedes lanzar localizar como un conjuro de ocultismo innato una vez al día. Cuando alcanzas el 14.º nivel, este conjuro se potencia al 5.º nivel.

## RITUALISTA CAPAZ

DOTE 8

ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de investigador de lo sobrenatural

Tus lecturas sobre rituales te convierten en un hábil participante. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas principales y secundarias que hagas como parte del lanzamiento de un ritual.

## SABELOTODO

DOTE 10

ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de investigador de lo sobrenatural

Tu conocimiento de temas abstrusos no tiene parangón. Cuando tienes éxito en una prueba de Recordar conocimiento, obtienes información adicional o contexto. Si obtienes un éxito crítico en una prueba de Saber, a discreción del DJ puedes obtener incluso más información o contexto adicional de lo habitual.

## BUSCADOR DE VERDADES AVANZADO

DOTE 12

ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Buscador de verdades, Dedicación de investigador de lo sobrenatural

Has desvelado secretos más profundos para descubrir y atesorar conocimiento. Obtienes un conjuro de dominio avanzado de un dominio que hayas seleccionado con Buscador de verdades. Aumenta la cantidad de Puntos de Foco de tu reserva de foco en 1.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

**Especial** Puedes usar esta dote hasta tres veces, seleccionando cada vez un conjuro de dominio avanzado diferente de un dominio que hayas seleccionado con Buscador de verdades.

## PALABRAS DE DESENREDO

**DOTE 12**

### ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de investigador de lo sobrenatural

Has desbloqueado métodos abstrusos para alterar la propia realidad y cambiar el destino de un único individuo al desligar su destino de la realidad. Una vez al día, como un conjuro de ocultismo innato, puedes lanzar *maldición del paria*, *maldición del sabio* (página 224) o *maldición del soñador* (página 223). A discreción del DJ, puedes sustituir o añadir conjuros de maldición de ocultismo de 4.º nivel o inferior a esta lista. Puedes elegir un conjuro diferente de la lista cada vez que uses esta aptitud. Si no podías lanzar conjuros de ocultismo, estos conjuros utilizan la Inteligencia como tu característica de lanzamiento de conjuros y pasas a estar entrenado en tiradas de ataque con conjuros y CD de conjuros para conjuros de ocultismo; si ya podías lanzar conjuros de ocultismo, tu competencia en tiradas de ataque de conjuros y CD de conjuros para conjuros de ocultismo aumenta a experto.

## ABERRACIONES LEJANAS

**DOTE 14**

### ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de investigador de lo sobrenatural

Puedes invocar aberraciones para que luchen por ti o para que respondan a preguntas sobre el universo que su propia y extraña perspectiva pueda aclarar. Puedes lanzar *convocar aberración* como un conjuro de ocultismo innato una vez al día. Si no podías lanzar conjuros de ocultismo, estos conjuros utilizan la Inteligencia como tu característica de lanzamiento de conjuros y pasas a estar entrenado en tiradas de ataque con conjuros y CD de conjuros de ocultismo; si ya podías lanzar conjuros de ocultismo, tu competencia en tiradas de ataque con conjuros y CD de conjuros de ocultismo aumenta a experto.

En cuanto llegue la aberración, en lugar de darle cualquier otra orden, puedes exigirle que responda a una única pregunta que le plantees. Para que la criatura responda efectivamente, debes Mantener el conjuro durante 1 minuto y debes entender y ser entendido por la aberración. Si lo haces, la aberración te da una pista críptica como la que proporcionaría el conjuro *leer augurios*, excepto que la pista es aún más enigmática de lo habitual; la criatura vuelve entonces inmediatamente por donde vino sin proporcionarte ningún otro beneficio ni realizar ninguna otra acción.

A 16.º nivel y cada 2 niveles a partir de entonces, el conjuro *convocar aberración* se potencia en 1 nivel (hasta un máximo de 8.º nivel cuando alcances el 20.º nivel).

## MEMORIA INCREÍBLE

**DOTE 14**

### ARQUETIPO

**Prerrequisitos** Dedicación de investigador de lo sobrenatural

Puedes escudriñar el conocimiento encerrado en tu mente a un ritmo increíble. Utilizas instantáneamente hasta 5 acciones de Recordar conocimiento. Si tienes alguna aptitud especial o acción gratuita que normalmente se activaría al Recordar conocimiento, no puedes usarla para estas acciones.





## Caminante brillante

Los que se topan con calignis (*Bestiario*, pág. 53) enseguida descubren que sus muertes implican quemarse en lugar de desangrarse. En ocasiones, esta dramática inmolación se le niega a un caligni, por lo que vuelve a la vida como un caminante brillante. Estas criaturas, vinculadas a la sociedad caligni, no entienden que su brillo daña y repele a los calignis vivos. A pesar de su nombre, estos muertos vivientes no caminan, sino que flotan a pocos centímetros del suelo.

### CAMINANTE BRILLANTE

**RARO** **NM** **MEDIANO** **ESPIRITU** **INCORPORAL** **MUERTO VIVIENTE**

**Percepción** +19, visión en la oscuridad mayor

**Idiomas** caligni

**Habilidades** Acrobacias +19, Intimidación +18, Sigilo +19

**Fue** -5, **Des** +6, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +3

**CA** 26; **Fort** +15, **Ref** +21, **Vol** +19

**PG** 115, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencia** todo daño 10 (excepto fuerza, positivo o toque *fantasmal*; resistencia doble contra no mágico).

**Aura de luz** (aura, divino, luz) 30 pies (9 m). El caminante brillante emite una luz brillante. Cualquier criatura que comience su turno en el aura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 24.

**Éxito crítico** La criatura se vuelve temporalmente inmune durante 24 horas.

**Éxito** La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

**Fallo** La criatura queda cegada durante 1 asalto.

**Fallo crítico** La criatura queda cegada durante 1 hora.

**Contener aura** ♦ (concentrarse) El caminante brillante reprime su aura de luz durante 1 asalto, reduciéndola a un débil y fantasmal resplandor de luz tenue.

**Liberación brillante** (fuego, luz) Cuando los Puntos de Golpe de un caminante brillante quedan reducidos a 0, estalla en una ráfaga de luz y obtiene el final ardiente que se le negó al morir. Esta llamarada infinge 10d6 de daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 25) a las criaturas en un radio de 20 pies (6 m). Las criaturas que fallan esta salvación también quedan deslumbradas durante 1 minuto (cegadas durante 1 minuto en caso de fallo crítico).

**Velocidad** volar 25 pies (7,5 m); atado a la tierra

**Cuerpo a cuerpo** ♦ toque radiante +21 (ágil, fuego, luz, mágico, sutil), **Daño** 2d8+11 por fuego

**A distancia** ♦ rayo radiante +21 (fuego, luz, mágico, incremento de alcance 60 pies [18 m])

**Daño** 2d6+11 por fuego

**Atado a la tierra** Un caminante brillante no puede volar a más de 1 pie (30 cm) del suelo. Si vuela a una distancia superior a ésta, cae, pero no sufre ningún daño por la caída.

**Destello de luz** ♦♦ (divino, evocación, fuego, luz); **Requisito** El aura de luz del caminante brillante está contenida; **Efecto** El caminante brillante vuelve a encender su Aura de luz con una ráfaga de brillo que infinge 5d6 puntos de daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 25) a las criaturas que se encuentren en una explosión de 20 pies (6 m). Las criaturas deslumbradas o con ceguera ante la luz encuentran este destello particularmente doloroso; el resultado de la salvación de dichas criaturas es un grado de éxito peor que el resultado que obtenga.

**Salto sombrío** ♦ (conjuro, divino, teletransporte); **Requisito** El aura de luz del caminante brillante está contenida; **Efecto** El caminante brillante se teletransporta a una casilla que pueda ver en un radio de 60 pies (18 m) que no se encuentre en un área de luz brillante. El caminante brillante no puede volver a usar Salto sombrío hasta pasados 1d4 asaltos.

### CRÍATURA 9



## FORMACIÓN DE UN CAMINANTE BRILLANTE

La mayoría de los calignis dan por sentado que los caminantes brillantes surgen por los caprichos de sus malignos y veleidosos semidioses, los Repudiados, pero como a los Repudiados se les niega el alma de estos muertos vivientes, debe haber alguna otra fuerza desconocida involucrada.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS



## SABIOS DHUTHOREX

Unos pocos dhuthorex terribles desarrollan cerebros adicionales conectados a sus gargantas. Estos sabios dhuthorex pierden Engullir y Fauces abrumadoras, pero tienen una Inteligencia de +3 y pueden lanzar los siguientes conjuros.

**Conjuros de ocultismo preparados** CD 27, ataque +19; **5.º alucinación, capa de colores, desesperación aplastante; 4.º confusión, leer augurios, pesadilla; 3.º cautivar, miedo, paralizar; 2.º augurio, doblar a muerto, maniobra telecinética; 1.º enlace mental, perdición, santuario; Trucos (5.º) detectar magia, escudo, leer el aura, mano del mago, mensaje**

## Dhuthorex

En los mares sin sol nadan cosas extrañas, pero pocas tan feroces como los dhuthorex, similares a tiburones. Estas bestias persiguen a sus presas sin miedo y con tenacidad.

### DHUTHOREX DE AGUAS PROFUNDA

El dhuthorex típico es una bestia hambrienta que persigue a sus presas en las profundidades y que sólo se aventura a tierra firme para perseguir presas fáciles.

#### DHUTHOREX DE AGUAS PROFUNDAS

CRIATURA 9

POCO COMÚN CN GRANDE ABERRACIÓN ACUÁTICO

**Percepción** +18; sentir ondulaciones (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

**Habilidades** Atletismo +20, Sigilo +18, Supervivencia +19

**Fue** +7, **Des** +3, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +4, **Car** +0

**CA** 28, visión periférica total; **Fort** +19, **Ref** +18, **Vol** +17

**PG** 155; **Inmortalidades** ácido

**Ataque de oportunidad** ↗

**Velocidad** 10 pies (3 m); nadar 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** ↗ mandíbulas +21 (alcance 10 pies [3 m], letal d10), **Daño** 2d10+11 perforante más Agarrón

**Cuerpo a cuerpo** ↗ hocico +21 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+11 contundente más Empujar

**Cuerpo a cuerpo** ↗ tentáculo +19 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d6+11 cortante

**Emboscada acuática** ↗

**Engullir** ↗ (ataque) Mediano, 2d6+7 contundente más 2d6 por ácido, Brecha 20

**Fauces abrumadoras** Un dhuthorex de aguas profundas infinge 7 de daño perforante a su objetivo si su Golpe de mandíbulas es un fallo (pero no un fallo crítico).

### DHUTHOREX TERRIBLE

Los dhuthorex terribles, más inteligentes que sus parientes menores, poseen poderes espeluznantes y fascinantes.

#### DHUTHOREX TERRIBLE

CRIATURA 11

POCO COMÚN CN GRANDE ABERRACIÓN ANFIBIO

**Percepción** +22; sentir ondulaciones (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo

**Habilidades** Atletismo +23, Ocultismo +16, Sigilo +20, Supervivencia +21

**Fue** +8, **Des** +3, **Con** +5, **Int** -1, **Sab** +4, **Car** +0

**CA** 31, visión periférica total **Fort** +24, **Ref** +18, **Vol** +21

**PG** 195; **Inmortalidades** ácido

**Ataque de oportunidad** ↗

**Presencia aterradora** (aura, emoción, miedo, mental) 60 pies (18 m), CD 27

**Velocidad** 20 pies (6 m); nadar 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** ↗ mandíbulas +24 (alcance 10 pies [3 m], letal d12), **Daño** 3d10+12 perforante más Agarrón

**Cuerpo a cuerpo** ↗ hocico +24 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d8+12 contundente más Empujar

**Cuerpo a cuerpo** ↗ tentáculo +22 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 3d6+12 cortante

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 27; **5.º maldición del marinero; 3.º leer la mente, pauta hipnótica**

**Emboscada acuática** ↗

**Engullir** ↗ (ataque) Grande, 3d6+8 contundente más 2d6 por ácido, Brecha 23

**Fauces abrumadoras** Como el dhuthorex de aguas profundas, pero con 8 de daño perforante.



## Drow

Los drow (*Bestiario*, pág. 132) tienen fama de malignos debido al culto a los demonios en sus principales asentamientos. Sin embargo, al igual que los miembros de cualquier ascendencia, los drow pueden tener cualquier alineamiento, especialmente si están alejados de la siniestra influencia de los señores demoníacos.

### DROW GUARDIÁN

Los guardianes vigilan los campamentos drow y suelen trabajar en pequeños grupos.

#### DROW GUARDIÁN

POCO COMÚN CN MEDIANO DROW ELFOS HUMANOIDE

**Percepción** +11; visión en la oscuridad

**Idiomas** élfico, infracomún

**Habilidades** Atletismo +12, Intimidación +8, Sigilo +9, Supervivencia +11

**Fue** +4, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0

**Objetos** ballesta de mano (10 viroles), cota de mallas, hoja curva elfa, veneno de letargia (3)

**Ceguera ante la luz**

**CA** 21; **Fort** +11, **Ref** +11, **Vol** +9; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia, +2 por estatus a todas las salvaciones contra mental

**PG** 60; **Inmunidad** sueño

**Ataque de oportunidad** ↗

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ hoja curva elfa +14 (vigoroso), **Daño** 1d8+6 cortante más Tajo entorpecedor

**A distancia** ♦ ballesta de mano +13 (incremento de alcance 60 pies [18 m], recarga 1), **Daño** 1d6+2 perforante más veneno de letargia

**Conjuros divinos innatos** CD 19; 2º fuego feérico (a voluntad), oscuridad (a voluntad); Trucos (2.º) luces danzantes

**Ataque furtivo** Un guardián infinge 1d6 de daño adicional a las criaturas desprevenidas.

**Tajo entorpecedor** Un objetivo dañado por el Golpe cuerpo a cuerpo del guardián debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 21 o queda lentificado 1 hasta el final del siguiente turno del guardián.

### DROW CAZADOR

Los cazadores buscan presas para mantener a las comunidades drow alimentadas y en funcionamiento.

#### DROW CAZADOR

POCO COMÚN CN MEDIANO DROW ELFOS HUMANOIDE

**Percepción** +16; visión en la oscuridad

**Idiomas** élfico, infracomún

**Habilidades** Atletismo +14, Naturaleza +14, Sigilo +15, Supervivencia +16 (+18 para Subsistir)

**Fue** +3, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +1

**Objetos** arco largo compuesto +1 (20 flechas), camisote de mallas, espada larga

**Ceguera ante la luz**

**CA** 25; **Fort** +15, **Ref** +15, **Vol** +14; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia, +2 por estatus a todas las salvaciones contra mental

**PG** 115; **Inmunidades** sueño

**Evasión diestra** Cuando el cazador saca un éxito en una salvación de Reflejos, obtiene un éxito crítico en su lugar.

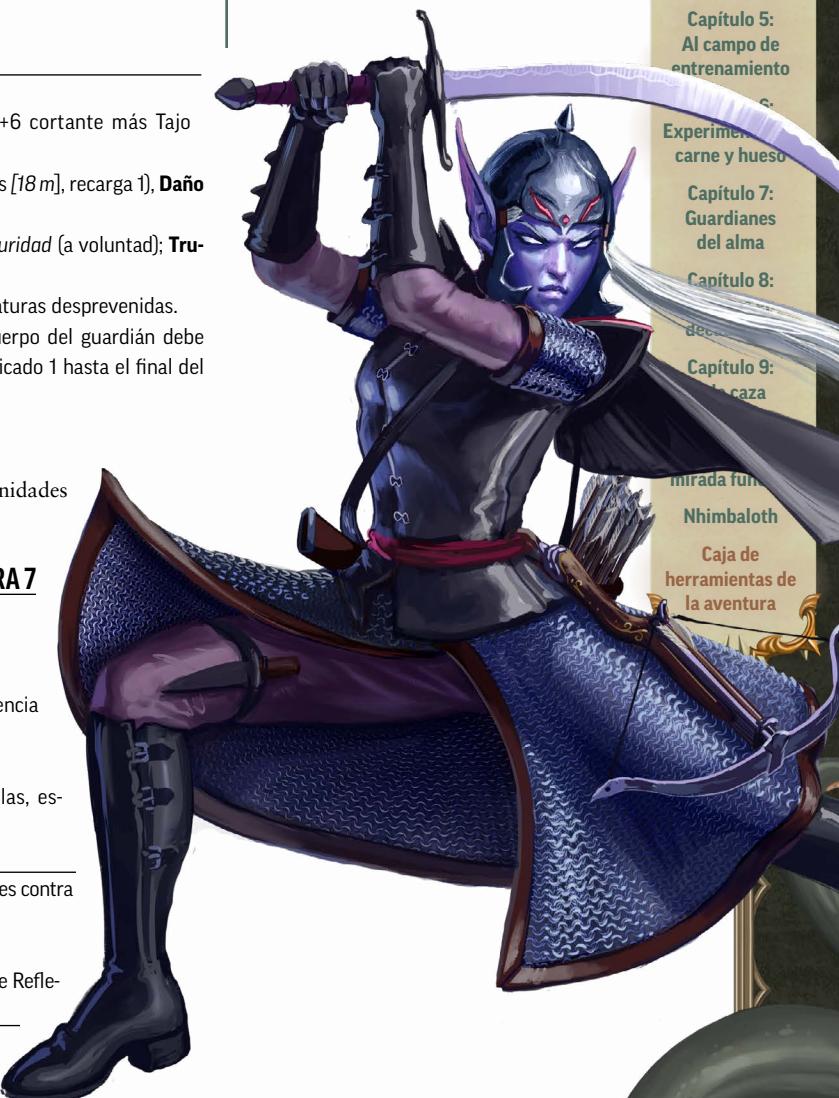
**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ espada larga +16 (versátil Per), **Daño** 1d8+7 cortante

## CRÍATURA 4

### PARTIDARIOS DEL CAOS

Lejos de las grandes ciudades drow, donde el culto a los señores demoníacos se inculca a todos los ciudadanos desde una edad temprana, los drow pueden adoptar el culto a otros seres. Muchos drow sienten la llamada de los señores proteicos y abrazan el caos, el arte y la libertad para diferenciarse de sus parientes adoradores de demonios. Estas comunidades suelen tener proteicos viviendo entre ellos que instruyen a los pupilos drow en el poder del desorden.



### Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentar carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Decisión

Capítulo 9: La caza

mirada fija

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS



## SÉQUITO DE TIRADORES

Muchos tiradores drow tienen una bravuconería magnética que atrae a otros a seguirlos y aprender de ellos. Sin embargo, pocos tiradores son tan hábiles en la enseñanza como en la lucha y sus seguidores no son mucho más que un séquito. Estos segundones rara vez son tan afortunados o rápidos como el tirador, por lo que los tiradores pierden a sus seguidores a manos de los monstruos o la mala suerte con una frecuencia sorprendente.



**A distancia** ♦ arco largo compuesto +18 [incremento de alcance 100 pies [30 m], letal d10, propulsión, recarga 0, volea 30 pies [9 m]], **Daño** 1d8+7 perforante

**Conjuros divinos innatos** CD 23; **2º** fuego feérico (a voluntad), oscuridad (a voluntad);

**Trucos (4.º)** luces danzantes

**Golpe hostigador** ♦ El cazador puede dar un Paso y luego un Golpe o dar un Golpe y luego un paso

**Herida del cazador** ♦ **Frecuencia** una vez por asalto; **Prerrequisitos** El cazador empuña un arma a distancia con una recarga de 0; **Efecto** El cazador asesta dos Golpes a distancia contra su presa. Si ambos Golpes impactan e infligen daño, el objetivo sufre 1d8 de daño por sangrado persistente adicional.

## DROW TIRADOR

Los escasos drow que se especializan en la ballesta de mano de repetición imponen respeto no sólo por sus habilidades, sino por su suerte y arrogancia.

### DROW TIRADOR

POCO COMÚN CN MEDIANO DROW ELF HUMANOIDE

**Percepción** +16; visión en la oscuridad

**Idiomas** élfico, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +19, Atletismo +16, Engaño +16, Intimidación +14, Latrocínio +17, Sigilo +17

**Fue** +2, **Des** +5, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +2

**Objetos** armadura de cuero tachonado, *ballesta de mano de repetición* +1 (4 cargadores; página 226), bandolera de tirador (página 226), espada ropera, veneno de estupor (4; página 214)

**Ceguera ante la luz**

**CA** 27; **Fort** +15, **Ref** +17, **Vol** +16; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia, +2 por estatus a todas las salvaciones contra mental

**PG** 120; **Inmunidades** sueño

**Suerte del tirador** ♦ (fortuna) **Desencadenante** El tirador falla una salvación; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El tirador vuelve a tirar la salvación y utiliza el mejor resultado.

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ espada ropera +18 (desarmar, letal d8, sutil), **Daño** 1d6+9 perforante

**A distancia** ♦ *ballesta de mano de repetición* +20 [incremento de alcance 60 pies [18 m], recarga 0 [3 para recargar el cargador], repetición], **Daño** 1d6+9 perforante más veneno de estupor

**Conjuros divinos innatos** CD 24; **2º** oscuridad (a voluntad), fuego feérico (a voluntad); **Trucos (4.º)** luces danzantes

**Ataque furtivo** El tirador infinge 2d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

**Desenfundado del tirador** ♦ **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El tirador Interactúa para desenfundar una ballesta de mano de repetición y asesta un Golpe con ella, o asesta un Golpe con una ballesta de mano de repetición cargada que esté sosteniendo y luego Interactúa para guardarla.

**Disparo de distracción** ♦♦ El tirador apunta y asesta un Golpe a distancia. Si el ataque impacta e infinge daño, el objetivo queda desprevenido hasta el final del turno del tirador, o hasta el final del siguiente turno del tirador en caso de impacto crítico.

**Truco para recargar** ♦♦ **Requisitos** El tirador sostiene una ballesta de mano de repetición descargada; **Efecto** El tirador Interactúa para recargar la ballesta de mano de repetición y asesta un Golpe con ella.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

## Gibtas

Este carroñero esferoide y gomoso es prácticamente en su totalidad una boca que gotea ácido, con cinco ojos negros bulbosos y dos poderosas y desgarbadas patas. Un gibtas suele formar un vínculo con una única criatura (normalmente, una aberración más poderosa), y sirve a su amo con lealtad, aunque de forma errática. Las criaturas que tienen a un gibtas como mascota o como guardián aprenden pronto a mantenerlo alejado de cualquier posesión importante que no quieran que acabe salpicada de ácido.

### GIBTAS BRINCADOR

Un gibtas adulto utiliza sus poderosas patas y su cuerpo gomoso para saltar grandes distancias. La mayoría de los gibtas son solitarios, a menos que estén vinculados a una criatura.

#### GIBTAS BRINCADOR

POCO COMÚN CN PEQUEÑO ABERRACIÓN

Percepción +13; olfato (impresivo) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas aklo (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +12 (+16 para Salto de altura o Salto de longitud), Intimidación +11, Supervivencia +11

Fue +5, Des +4, Con +2, Int -3, Sab +2, Car +2

CA 22; Fort +13, Ref +13, Vol +11

PG 76; Inmortalidades ácido; Resistencias contundente 5

Velocidad 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +15 (letal 1d12), Daño 1d8+7 perforante más 1d6 persistente por ácido

**A distancia** ♦ escupir +14 (incremento de alcance 30 pies [9 m], salpicadura), Daño 1d6 por ácido más 1d6 persistente por ácido y 1d6 de daño por salpicadura de ácido

**Golpetazo rebolante** ♦ El gibtas salta hacia una criatura Mediana o más pequeña, aterriza en el espacio de la criatura y la Empuja. Si el empujón falla, el gibtas rebota fuera de la casilla del objetivo a una casilla adyacente a elección del objetivo.

**Sujetar y mascar** ♦ **Requisitos** La última acción del gibtas fue un Golpetazo rebolante y el gibtas Empujó con éxito al objetivo; **Efecto** El gibtas intenta Derribar al objetivo de su Golpetazo rebolante y luego asesta un Golpe de mandíbula contra el objetivo. Tanto el Derribo como el Golpe cuentan a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del gibtas, pero el penalizador no aumenta hasta después de ambos ataques.

#### PLAGA DE CRÍAS DE GIBTAS

Cuando un gibtas se atiborra de una cantidad increíble de carne, vomita un charco de ácido lleno de pequeños sacos de huevos rosas que estallan inmediatamente. Las crías recién nacidas cazan en manada y crecen hasta que se separan o se consumen entre sí.

#### PLAGA DE CRÍAS DE GIBTAS

POCO COMÚN CN GRANDE ABERRACIÓN PLAGA

Percepción +14; olfato (impresivo) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +15, Supervivencia +12

Fue -4, Des +5, Con +4, Int -4, Sab +2, Car +2

CA 23; Fort +14, Ref +17, Vol +12

PG 70; Inmortalidades ácido, precisión, mente de plaga; **Debilidades** daño en área 5, daño por salpicadura 5; **Resistencias** contundente 9, cortante 5, perforante 5

**Brincar** ♦ **Desencadenante** Una criatura a la que la plaga de crías de gibtas pueda ver apunta a la plaga con un ataque; **Efecto** La plaga brinca hacia un lado y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Tras el ataque, la plaga puede dar una Zancada hasta su Velocidad en línea recta como parte de la reacción.

### CRÍATURA 5



#### GIBTAS SALVAJES

En estado salvaje, las gibtas son criaturas carroñeras, que evitan a depredadores mucho más grandes y poderosos mientras se alimentan de las sobras abandonadas. Esto limita su reproducción en base a su consumo. Como desovan cientos de crías a la vez durante las épocas de abundancia de alimentos, garantizan la propagación de su especie sólo durante las épocas de abundancia.



### CRÍATURA 6

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS



## COMPAÑEROS GIBTAS

Un gibtas puede ser un compañero animal inusual, con el permiso del

DJ. Utiliza las estadísticas de un compañero animal oso (*Reglas básicas*, pág. 216), excepto que el compañero tiene el rasgo raro, es una aberración en lugar de un animal, tiene visión en la oscuridad en lugar de visión en la penumbra y obtiene el Golpetazo rebotante del gibtas como maniobra avanzada en lugar del Abrazo de oso.

**Velocidad** 20 pies (6 m)

**Mordiscos de plaga** ♦ Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 2d8 de daño perforante y 1d6 de daño por ácido (salvación básica de Reflejos CD 22). Una criatura que falle su salvación contra Mordiscos de plaga también sufre 1d4 de daño persistente por ácido.

**Plaga saltarina** La plaga de crías de gibtas se mueve a base de brincos. La plaga ignora el terreno difícil.

## GIBTANIUS

Cuando un gibtas se alimenta regularmente, pero nunca recibe suficiente comida como para procrear, se convierte en un poderoso gibtanus. Se vuelven depredadores hoscos y salvajes, que abandonan a sus amos para saciar su hambre infinita.

## GIBTANIUS

**POCO COMÚN** **CN** **GRANDE** **ABERRACIÓN**

**Percepción** +16; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo (no puede hablar ningún idioma)

**Habilidades** Atletismo +18 (+22 para Salto de altura o Salto de longitud), Intimidación +15, Supervivencia +16

**Fue** +6, **Des** +3, **Con** +6, **Int** -3, **Sab** +2, **Car** +3

**CA** 28; **Fort** +20, **Ref** +15, **Vol** +16

**PG** 140; **Inmortalidades** ácido; **Resistencias** contundente 10

**Hedor intenso** (aura, olfativo) 20 pies (6 m). Una criatura que entre en el aura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 26. En caso de fallo, la criatura queda indispuesta 2; en caso de fallo crítico, la criatura también queda lentificada 1 durante el tiempo que esté indispuesta. Una criatura que tenga éxito en su salvación se vuelve temporalmente inmune durante 1 minuto.

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +20 (alcance 10 pies [3 m], letal 1d12), **Daño** 2d10+10 perforante más 1d4 persistente por ácido

**A distancia** ♦ escupir +17 (incremento de alcance 30 pies [9 m], salpicadura), **Daño** 2d6 por ácido más 1d6 persistente por ácido y 1d6 por salpicadura de ácido

**Aplastamiento rebotante** ♦♦ El gibtanus salta y puede terminar este salto ocupando el mismo espacio que otras criaturas. Infinge 5d6 de daño contundente a cada criatura en el espacio al que salta (salvación básica de Reflejos CD 26) y luego Empuja a cada una de esas criaturas. Si no consigue Empujar a ninguna criatura fuera de su espacio, rebota al espacio disponible más cercano a su elección que no contenga ninguna criatura. Aplastamiento rebotante cuenta como un ataque a efectos de terminar el penalizador por ataque múltiple del gibtanus.

**Arma de aliento** ♦♦ (ácido, evocación, primigenio) El gibtanus vomita un chorro de ácido que infinge 9d6 de daño por ácido a todas las criaturas en una línea de 60 pies (18 m) (salvación básica de Reflejos CD 26). No puede volver a usar Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

## CRÍATURA 8





## Glotón del vacío

Un glotón del vacío es un poderoso tipo de fuego fatuo que ronda un lugar donde habita la miseria, como un cementerio, un campo de prisioneros o un campo de batalla reciente.

### GLOTÓN DEL VACÍO

**RARO CM MEDIANO ABERRACIÓN AIRE**

**Percepción** +18, visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, común

**Habilidades** Acrobacias +18, Engaño +15, Intimidación +15, Ocultismo +18, Sigilo +18

**Fue +0, Des +6, Con +3, Int +6, Sab +4, Car +3**

**CA 30; Fort +13, Ref +18, Vol +16**

**PG 90; Inmunidades** magia

**Fulgor** (aura, luz) 30 pies (9 m). Los dedos y los ojos del glotón del vacío brillan, emitiendo una luz brillante en la zona y volviéndolo visible si era invisible.

**Inmunidad a la magia** Un glotón del vacío es inmune a todos los conjuros excepto a excepción de *fuego feérico, laberinto, partículas rutilantes, proyectil mágico* y los conjuros con el rasgo luz.

**Velocidad** volar 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +20 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+2 perforante más 4d6 de fuerza y golpe aterrador

**A distancia** ♦ telaraña ectoplásmica +20 (incremento de alcance 10 pies

[3 m]), **Efecto** trampa de telaraña ectoplásmica

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 26; 4º oscuridad (a voluntad)

**Alimentarse del miedo** ♦ (concentrarse) **Frecuencia** una

vez por asalto; **Requisito** Un enemigo está afectado por un efecto de miedo o sufre el estado negativo asustado o moribundo y se encuentra a 25 pies (7,5 m) del glotón del vacío; **Efecto** El glotón del vacío se alimenta del terror de la criatura. Recupera 3d4 Puntos de Golpe y su Fulgor se vuelve a encender si se había apagado. No puede volver a usar Consumir luz hasta pasados 1d4 asaltos, ya que está demasiado saciado de miedo como para suprimir su Fulgor.

**Consumir luz** ♦ (evocación, ocultismo, oscuridad) **Desencadenante** El glotón del vacío lanza oscuridad; **Efecto** El glotón del vacío apaga su Fulgor como parte del Lanzamiento del conjuro. Se vuelve invisible mientras permanezca en el área de oscuridad. Si el glotón del vacío utiliza una acción hostil, su invisibilidad termina en cuanto la acción hostil se completa.

**Golpe aterrador** (emoción, mental, miedo, ocultismo) Cuando el glotón del vacío daña a una criatura con su Golpe de garra, la criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 26 o queda asustada 1 (asustada 2 en caso de fallo crítico).

**Trampa de telaraña ectoplásmica** (conjuro, ocultismo) Una criatura a la que impacte la trampa de telaraña ectoplásmica del glotón del vacío queda inmovilizada y pegada a la superficie más cercana hasta que tenga éxito en una prueba CD 26 para Huir. La trampa de telaraña ectoplásmica puede inmovilizar a criaturas incorpóreas.

### CRÍATURA 8



#### AGENTES DE LA MUERTE VACÍA

Al igual que los fuegos fatuos y las volutas titilantes, los glotones del vacío se asocian con la Diosa Exterior Nhimbaloth. Sus seguidores consideran a los glotones del vacío encarnaciones itinerantes de su hambre, y se sabe que se ofrecen a los glotones del vacío como presa para obtener conocimientos religiosos. La mayoría de los que lo intentan se acercan a la muerte más de lo que pretendían.

#### Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardia

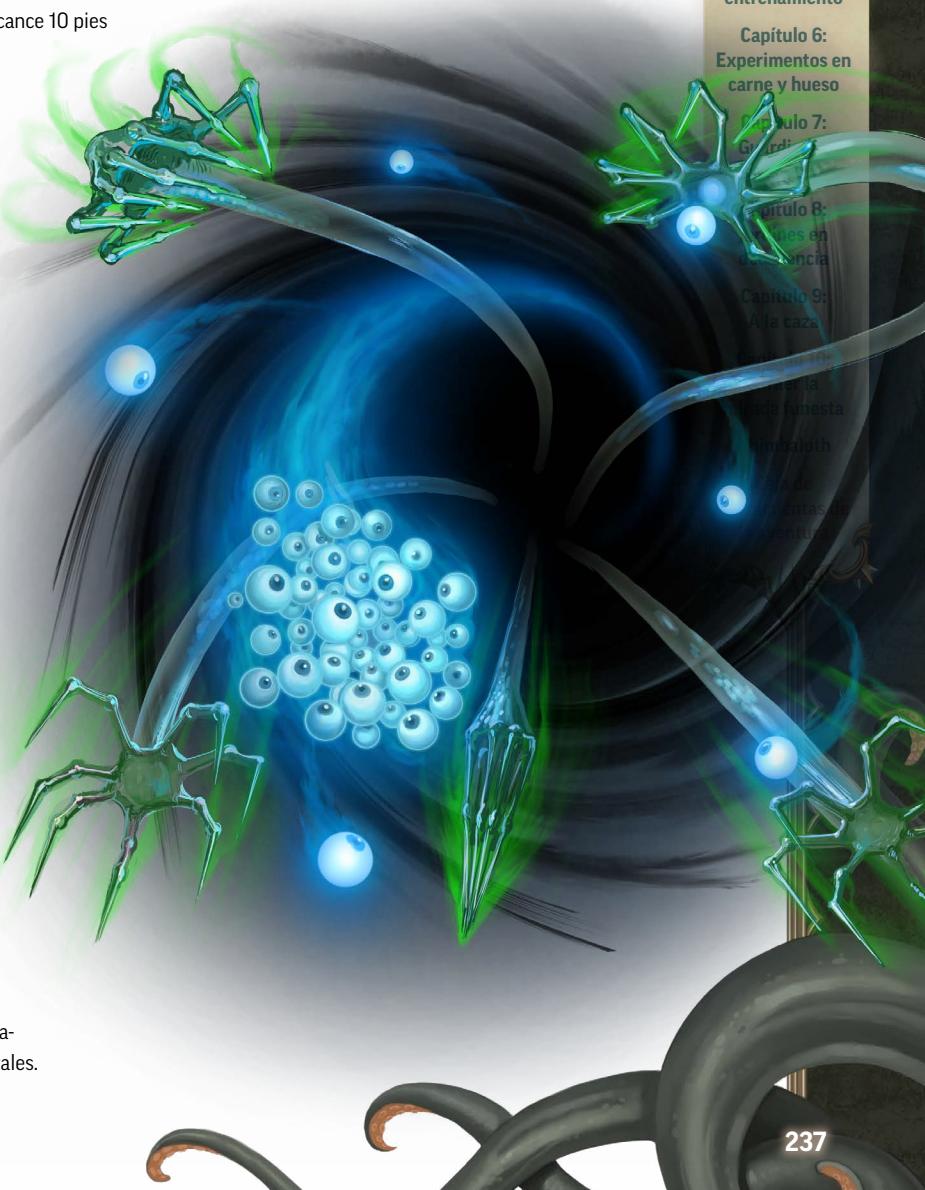
Capítulo 8: Túneles en la oscuridad

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: La oscuridad funesta

Nhimbaloth

Capítulo 11: La noche de las tormentas y las venturas





## LUCES CADAVÉRICAS COLOSALES

Una luz cadavérica típica sólo puede animar un cadáver Pequeño o Mediano, pero las luces cadavéricas especialmente poderosas pueden habitar cuerpos de mayor tamaño. Sus aptitudes básicas siguen siendo las mismas, pero el daño que infligen y la CD de su Luz fúnebre aumentan conforme su nivel.

## Luz cadavérica

Cuando un fuego fatuo se muere de hambre, puede surgir una esfera fría, azul y brillante de humedad esponjosa: una luz cadavérica. Una luz cadavérica busca instintivamente un cadáver anfitrión en el que habitar, ya que su forma física se deteriora rápidamente si no se oculta en el interior de una criatura muerta.

### LUZ CADAVÉRICA

**RARO CM MEDIANO MUERTO VIVIENTE**

**Percepción** +7; sentir los cadáveres (preciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** común, necril

**Habilidades** Atletismo +7, Intimidación +8, Sigilo +8

**Fue** +3, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +1, **Car** +2

**Sentir los cadáveres** Una luz cadavérica puede sentir los cadáveres que se encuentren dentro de su alcance. Es un sentido preciso que funciona a través de barreras sólidas de menos de 5 pies (1,5 m) de grosor.

**CA 17; Fort +5, Ref +10, Vol +7**

**PG** 40, curación negativa; **Inmortalidades** efectos de muerte, enfermedad, miedo, paralizado, veneno, precisión, inconsciente; **Debilidades** contundente 5 (en cadáveres esqueléticos) o cortante 5 (en cadáveres carnosos)

**Impotencia hacia la luz del sol** Una luz cadavérica expuesta a la luz del sol queda aturdida 2, torpe 2 y no puede Reclamar un cadáver.

**Forma de voluta** Si los Puntos de Golpe de una luz cadavérica se reducen a 0 mientras está fusionada con un cadáver, pasa a tener 1 Punto de Golpe cuando el cadáver se desploma en el suelo y la luz cadavérica emerge en su forma de voluta. Mientras está en forma de voluta, la luz cadavérica es Menuda y no puede realizar más acciones que Reclamar el cadáver o Volar. Una luz cadavérica que comienza su turno en forma de voluta debe hacer una prueba plana CD 16 al final de su turno; si falla, pierde 1 Punto de Golpe. Una luz cadavérica cuyos Puntos de Golpe queden reducidos a 0 mientras está en forma de voluta es destruida.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m), volar 25 pies (7,5 m) (sólo en forma de voluta)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +10, **Daño** 1d8+6 perforante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +10 (ágil), **Daño** 1d6+6 cortante

**Luz fúnebre** ♦♦♦ (emoción, mental, miedo, nigromancia, ocultismo) **Prerrequisitos** La luz cadavérica está fusionada con un cadáver; **Efecto** La luz cadavérica emite un pálido haz de luz azul desde la boca y los ojos en un cono de 20 pies (6 m). Todas las criaturas vivas en esta área deben hacer una tirada de salvación de Fortaleza CD 18. Si al menos una criatura falla la tirada de salvación, la luz cadavérica recupera 2d6 Puntos de Golpe y gana los que excedan su máximo como Puntos de Golpe temporales que duran 1 minuto. La luz cadavérica no puede volver a usar Luz fúnebre hasta pasados 1d4 asaltos

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.

**Éxito** La criatura sufre 1d6 de daño negativo.

**Fallo** La criatura sufre 2d6 de daño negativo y queda asustada 1.

**Fallo crítico** La criatura sufre 4d6 de daño negativo y queda asustada 3.

**Reclamar cadáver** ♦ (nigromancia) **Prerrequisitos** La luz cadavérica está en forma de voluta y se encuentra junto a un cadáver Mediano o Pequeño que no haya sido reclamado por una luz cadavérica en las últimas 24 horas; **Efecto** La luz cadavérica se fusiona con el cadáver, hace que éste se ponga de pie y recupera 3d6 Puntos de Golpe.

### CRÍATURA 2





## Modelado

Aunque retorcer a las víctimas en formas horribles es un pasatiempo bien conocido de los drow malignos, otros monstruos subterráneos han incorporado estas prácticas o las han desarrollado de forma independiente. Los seugathi, parecidos a gusanos (página 245), a veces modelan a otras criaturas cuyos territorios colindan con sus tierras sin luz; los modelados que se presentan a continuación eran originalmente morlocks y urdefhans, respectivamente.

### DRESHKAN

Dado que los morlock descienden de antepasados humanos lejanos, si se modela la carne de un morlock de forma torpe o apresurada, termina convertido en un grothlut (*Bestiario*, pág. 249). Sin embargo, los modeladores de carne hábiles pueden extraer las diferencias genéticas de un morlock para crear una criatura totalmente distinta. La creación de un dreshkan implica la sustitución de los huesos del morlock por un esqueleto de metal. Este nuevo esqueleto suele estar mejorado, por ejemplo, con extremidades en forma de araña que sobresalen de la columna vertebral o cargadores de agujas letales y diminutas. A partir de entonces, la electricidad arcana recorre el dreshkan, volviéndolo nervioso e irritable.

Los morlocks consideran a los dreshkans impresionantes fusiones de carne y tecnología. Luchan con gusto junto a los dreshkans, pues los consideran parangones del potencial morlocks. Los dreshkans no tienen muy buena opinión de sus aliados morlock, y no les importa mucho si resultan heridos por una rociada de agujas electrificadas mal apuntada.

### DRESHKAN

**POCO COMÚN** **N** **MEDIANO** **ABERRACIÓN** **CONSTRUCTO**

**Percepción** +11; visión en la oscuridad

**Idiomas** infracomún

**Habilidades** Acrobacias +11, Atletismo +12 (+14 para Trepar), Intimidación +10, Sigilo +13

**Fue +4, Des +5, Con +2, Int -2, Sab +3, Car +2**

#### Ceguera ante la luz

**CA 20; Fort +10, Ref +13, Vol +11; +2 por estatus a todas las salvaciones contra condenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, indispuesto paralizado, sangrado y veneno**

**PG 72; Inmunidades** electricidad

**Parcialmente tecnológico** Un dreshkan es parcialmente tecnológico. Los efectos de curación positiva sólo curan a un dreshkan la mitad de lo habitual.

**Aguja defensiva** **Desencadenante** Una criatura falla

críticamente un Golpe cuerpo a cuerpo contra el dreshkan; **Efecto** El dreshkan asesta un Golpe de aguja contra esa criatura.

**Velocidad** 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** garra +13 (ágil, util), **Daño** 2d6+4 cortante

**A distancia** aguja +13 (incremento de alcance 30 pies [9 m]), **Daño**

1d4 perforante más 2d8 por electricidad

**Posición de plaga** Un dreshkan puede compartir el mismo espacio con un morlock u otro dreshkan, pero no pueden ocupar el mismo espacio más de dos de estas criaturas. Cuando estas criaturas comparten el mismo espacio, obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque.

**Rociada de agujas** El dreshkan se apoya en sus cuatro extremidades y rocia con

agujas a todas las criaturas que quiera en un cono de 30 pies (9 m), infligiendo 2d4 de daño perforante más 2d8 de daño por electricidad (salvación básica de Reflejos CD 21).



### VARIANTES DE DRESHKANS

Aunque la mayoría de los dreshkans disparan agujas electrificadas desde las extremidades metálicas de su espalda, algunos de ellos están construidos con capacidades aún más extrañas. Los maestros seugathi que buscan perfeccionar su oficio en ocasiones «mejoran» las extremidades artificiales de los dreshkans para que puedan expulsar vapor, atravesar la piedra o lanzar cables largos con ganchos en el extremo.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes de la Alma

Jardines decadentes

Capítulo 9: A la caza

Carne en la tumba funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura





## LÍDERES MULVENTOK

Algunos modeladores de carne crean pequeñas unidades de mulventoks con un objetivo similar, pero importante, para que, si algunas de las criaturas no sobreviven, las demás puedan completar el objetivo. Los mulventoks trabajan juntos sorprendentemente bien: crean jerarquías que cambian acorde a cada situación. Aunque se puede afirmar que los mulventoks son igual de eficaces cuando trabajan con los que no son mulventoks, su enfoque singular (que se extiende incluso a lo que comen y a dónde y cómo duermen) es, en el mejor de los casos, desagradable.

## MULVENTOK

Los siniestros modeladores de carne transforman a los urdefhans cautivos en estos gigantes de guerra. Su piel clara se endurece hasta convertirse en un caparazón grueso, similar a un espejo, creando un exoesqueleto intimidante. Los mulventoks no viven mucho tiempo; en cuestión de semanas (o, a lo sumo, meses) sus músculos hiperdesarrollados les agrietan la piel endurecida y estallan en una lluvia de sangre. El creador de un mulventok modela su mente al mismo nivel que su cuerpo, dirigiendo su agresividad hacia un único propósito, como arrasar una fortaleza o asesinar a un individuo en concreto.

## MULVENTOK

POCO COMÚN N MEDIANO ABERRACIÓN

**Percepción** +15; visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, daimónico, infracomún

**Habilidades** Atletismo +17, Intimidación +17, Saber de su propósito +15, Supervivencia +15

**Fue** +6, **Des** +0, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +6

**Líder de guerra** (emoción, mental) El fervor de un mulventok inspira a sus aliados. Los aliados en un radio de 30 pies (9 m) que puedan ver u oír al mulventok obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad siempre que sus acciones no impidan el propósito que tiene grabado el mulventok.

**Objetos** chakram tamchal +1 (página 213), escudo de acero (Dureza 5, PG 20, UR 10)

## CRIATURA 7

**CA** 24 (26 con el escudo alzado); **Fort** +15, **Ref** +11, **Vol** +17

**PG** 115, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, miedo; **Debilidades** positivo 10

**Deterioro explosivo** (negativo, nigromancia, ocultismo) Cuando un mulventok muere, su piel reflectante se desgarra y explota en un radio de 20 pies (6 m).

Las criaturas atrapadas en la explosión quedan cubiertas de vísceras y sufren 8d6 de daño negativo (salvación básica de Reflejos CD 22).

**Permanecer en la lucha** (curación, nigromancia, ocultismo); **Desencadenante** Los Puntos de Golpe de una criatura aliada en un radio de 30 pies (9 m) llegan a 0;

**Efecto** El mulventok transmite parte de su propia energía para mantener al aliado en la lucha. La criatura objetivo obtiene 1 Punto de Golpe y el mulventok sufre 2d6 de daño mental.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ chakram tamchal +18 (ágil, letal 1d6, mágico, util), **Daño** 1d6+8 cortante más 1d6 mental

**Cuerpo a cuerpo** ♦ puño +17, **Daño** 2d8+8 contundente

**A distancia** ♦ chakram tamchal +13 (ágil, arrojadiza 20 pies [6 m], letal 1d6, mágico), **Daño** 1d6+8 cortante más 1d6 mental

**Dirección psicocinética** (ocultismo, transmutación) Cuando un mulventok lanza un arma arrojadiza, ésta obtiene los efectos de una runa retornante. Las armas arrojadizas que el mulventok utiliza infligen 1d6 de daño mental adicional, tanto si se usan cuerpo a cuerpo como si se lanzan.

**Orden ferviente** ♦ (auditivo, mental) El mulventok grita una orden a uno de sus aliados en un radio de 30 pies (9 m). Ese aliado realiza inmediatamente una acción Alzar un escudo o dar un Paso. Una criatura sólo puede beneficiarse de Orden ferviente una vez por asalto.





## Morlock

Los morlocks proceden de humanos que desaparecieron hace tiempo del mundo de la superficie. Tienen afinidad por la maquinaria, buscar carroña y extraños comportamientos ocultistas.

### MORLOCK CARROÑERO

El morlock carroñero es una versión más larguirucha y pequeña del morlock típico. Su estatura les permite colarse en zonas a las que otros morlock no pueden acceder.

### MORLOCK CARROÑERO

**CM** PEQUEÑO HUMANOIDE MORLOCK

**Percepción** +6; visión en la oscuridad

**Idiomas** infracomún

**Habilidades** Acrobacias +7, Atletismo +5 (+7 para Trepar), Sigilo +7

**Fue +2, Des +4, Con +1, Int -2, Sab +3, Car +1**

**Objetos** daga

**Ceguera ante la luz**

**CA 16; Fort +4, Ref +9, Vol +6; +2 por estatus a todas las salvaciones contra enfermedad y veneno**

**PG 20**

**Velocidad** 30 pies (9 m), trepar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ daga +9 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+2 perforante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +7 (ágil), **Daño** 1d4+2 perforante

**A distancia** ♦ daga +9 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+2 perforante

**Ataque en barrena** ♦♦ El carroñero morlock da dos Zancadas, ignorando el terreno difícil causado por características naturales de la caverna, como escombros o estalagmitas. En cualquier momento de su movimiento, el morlock puede asestar un Golpe cuerpo a cuerpo contra un enemigo que esté a su alcance.

**Ataque furtivo** El morlock infinge 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

**Posición de plaga** Un morlock puede compartir el mismo espacio con otro morlock, pero no puede haber más de dos morlock en el mismo espacio. Cuando los morlocks comparten el mismo espacio, obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque.

### INGENIERO MORLOCK

La mayoría de los morlocks carecen de talento para la artesanía, pero unos pocos tienen una extraña habilidad para los trabajos manuales.

### INGENIERO MORLOCK

**POCO COMÚN** CM MEDIANO HUMANOIDE MORLOCK

**Percepción** +8; visión en la oscuridad

**Idiomas** infracomún

**Habilidades** Acrobacias +8, Artesanía +10, Atletismo +9 (+11 para Trepar), Sigilo +10

**Fue +4, Des +3, Con +2, Int +1, Sab +3, Car +0**

**Objetos** lanzador de proyectiles (5 puñados de chatarra), martillo de guerra

**Ceguera ante la luz**

**CA 18; Fort +7, Ref +12, Vol +10; +2 por estatus a todas las salvaciones**

**PG 46**

**Velocidad** 30 pies (9 m), trepar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ martillo de guerra +11 (empujón), **Daño** 1d8+6 contundente

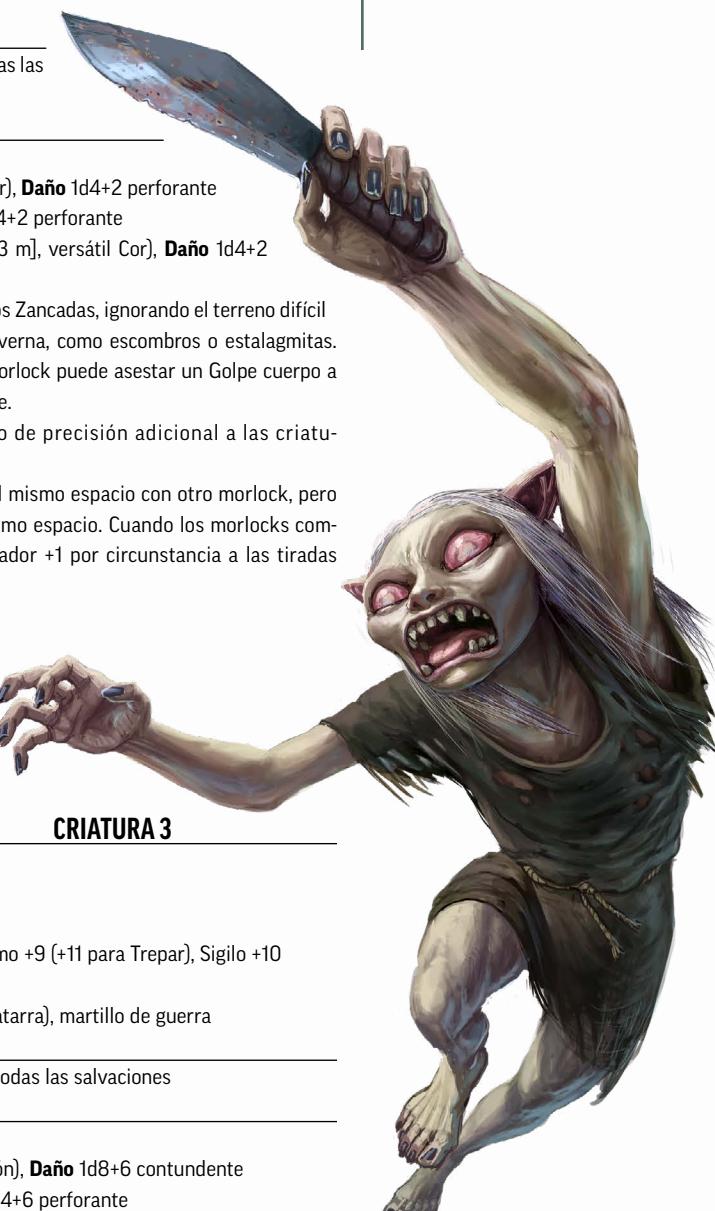
**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +11 (ágil), **Daño** 1d4+6 perforante

### CRÍATURA 1



### MÁQUINAS MORLOCK

Los ingenieros morlock tienen talento para comprender maquinaria antigua o constructos averiados, pero no toman notas ni registran sus técnicas. Como resultado, un enclave morlock bien podría estar defendido por antiguos y extraños peligros mecánicos o constructos que tratan a los morlocks como aliados, aunque ninguno de los morlocks sepa quién construyó las máquinas que utilizan.



### CRÍATURA 3

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS



## SECTAS MORLOCK

Los morlocks dirigidos por sectarios no siempre siguen una religión establecida, en parte porque su limitada experiencia limita el contacto con el resto del mundo. En muchos casos, una secta morlock rinde culto a alguna figura del pasado del grupo, ya sea un antepasado venerado (o, más a menudo, temido), o incluso las extrañas máquinas o estatuas dejadas por una misteriosa civilización que antaño gobernó el lugar donde ahora habitan los morlocks.



**A distancia** ➔ lanzador de proyectiles +10 (incremento de alcance 50 pies [15 m], letal d8, versátil Per), **Daño** 1d6+6 contundente

**Ataque furtivo** El morlock infinge 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

**Manitas asombroso** ➔ El ingeniero morlock manipula un constructo o peligro mecánico adyacente. Hace una prueba de Artesanía contra la CD de Fortaleza del constructo o peligro. El morlock no puede obtener un resultado mejor que un fallo si el nivel del objetivo es más del doble que el del morlock. Esta aptitud refleja las reparaciones apresuradas en el campo de batalla; una vez que un constructo o peligro recupera Puntos de Golpe gracias a esta aptitud, no puede volver a hacerlo hasta que se haya reparado.

**Éxito crítico** El objetivo recupera 8d6 Puntos de Golpe y obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque durante 1 minuto. De forma alternativa, el morlock puede infiligr 8d6 puntos de daño (contundente, cortante o perforante, a elección del ingeniero morlock) al constructo o peligro.

**Éxito** Como con el éxito crítico, pero el objetivo recupera 4d6 Puntos de Golpe o el morlock infinge 4d6 de daño.

**Fallo crítico** El morlock se hiere a sí mismo, sufre 3d6 puntos de daño (normalmente contundente, cortante o perforante, pero potencialmente de otro tipo a discreción del DJ).

**Posición de plaga** Como el morlock carroñero.

**Proyectil improvisado** ➔ El ingeniero morlock fabrica rápidamente un proyectil improvisado a partir de objetos que lleva consigo o que son fácilmente accesibles en las casillas adyacentes. Si hay materiales inusuales disponibles, un proyectil improvisado puede infiligr un daño distinto al contundente o perforante; por ejemplo, un ingeniero morlock junto a una hoguera puede construir un proyectil que infiligr daño por fuego.

## SECTORIO MORLOCK

Los morlocks que sirven como sacerdotes en sus cónclaves suelen dedicarse a la magia ocultista.

## SECTORIO MORLOCK

## CRIATURA 4

POCO COMÚN CM MEDIANO HUMANOIDE MORLOCK

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, infracomún

Habilidades Acrobacias +10, Artesanía +11 (sólo para Reparar), Atletismo +11 (+13 para Trepar), Ocultismo +13, Sigilo +11

Fue +3, Des +3, Con +1, Int +5, Sab +3, Car +0

Objetos clava

**Ceguera ante la luz**

CA 21; Fort +9, Ref +9, Vol +11, Vol +11; +2 por estatus a todas las salvaciones contra enfermedad y veneno

PG 58

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ clava +11, **Daño** 1d6+5 contundente

Cuerpo a cuerpo ➔ mandíbulas +11 (ágil), **Daño** 1d4+5 perforante

A distancia ➔ clava +13 (incremento de alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d6+5 contundente

Conjuros de ocultismo innatos CD 21, ataque +13; **2.º dolor fantasmal, imagen múltiple, maniobra telecinética; 1.º perdición, rayo de debilitamiento, zarcillos macabros; Trucos (2.º)** atontar, escudo, proyectil telecinético, sonido fantasmal

**Ataque ocultista** ➔ El sectario morlock da una Zancada hasta la mitad de su velocidad, ignorando el terreno difícil causado por los elementos naturales de la caverna, como las piedras o las estalagmitas. En cualquier momento de su movimiento, el sectario morlock puede Lanzar un conjuro que normalmente requiera dos acciones o menos para lanzarse.

**Ataque furtivo** El morlock infinge 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.



## Scalathrax

Estos horrores escamosos y escurridizos habitan en redes de cuevas remotas en las Tierras Oscuras y les gusta anidar en grietas estrechas. Cuando cazan, lanzan púas desde sus largas patas o rocían a sus enemigos con un aceite transparente y tóxico. Ese mismo aceite recubre el cuerpo del scalathrax y es bastante inflamable, tanto si recubre a una víctima como al propio scalathrax.

Aunque los scalathrax parecen salvajes, son más inteligentes de lo que uno podría imaginar y son capaces de hablar con una voz húmeda y resbaladiza. La gran mayoría de los scalathrax tienen mal genio, se enfadan rápidamente y casi todos ellos disfrutan matando. Es posible forjar una alianza con un scalathrax, pero para ello es necesario sobornarlo constantemente con nuevas criaturas a las que matar o tener una personalidad especialmente intimidante: los scalathrax suelen respetar a los matones, ya que ven en ellos un reflejo de sus propios valores crueles.

### SCALATHRAX

POCO COMÚN NM MEDIANO ABERRACIÓN

**Percepción** +11, visión en la oscuridad

**Idiomas** infracomún

**Habilidades** Acrobacias +11, Atletismo +11, Sigilo +13

**Fue** +3, **Des** +5, **Con** +3, **Int** -2, **Sab** +3, **Car** +0

**CA** 21; **Fort** +11, **Ref** +13, **Vol** +9

**PG** 60; **Debilidades** fuego 5; **Resistencias** veneno 5

**Escamas aceitosas** Un scalathrax exuda constantemente un aceite brillante que lo hace excepcionalmente resbaladizo. Considera los resultados de las pruebas de Acrobacias para Escurrirse o de cualquier prueba de habilidad para Huir como un grado de éxito mayor que el resultado obtenido. Un scalathrax pierde este beneficio durante 1 minuto después de sufrir cualquier cantidad de daño por fuego.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +13 (sutil), **Daño** 2d8+5 perforante más veneno de scalathrax

**A distancia** ♦ púa de pata +13 (incremento de alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 2d4+5 perforante

**Rocar aceite tóxico** ♦ (conjuración, primigenio) El scalathrax expulsa una gota de

aceite tóxico por la boca en un cono de 15 pies (4,5 m). Las criaturas en el área deben hacer una salvación de Reflejos CD

21. El scalathrax no puede volver a Rocar aceite tóxico hasta pasados 1d4 asaltos.

**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.

**Éxito** La criatura sufre 1d8 de daño por veneno.

**Fallo** La criatura sufre 2d8 de daño por veneno. Durante 1 minuto, la criatura obtiene debilidad al fuego 5 y siempre que la criatura falle críticamente una tirada de ataque con un arma que empuñe, se le cae el arma.

**Fallo crítico** Como con el fallo, pero con 4d8 de daño por veneno.

**Veneno de scalathrax** (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 21; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** torpe 1 (1 asalto); **Fase 2** torpe 1 y lentificado 1 (1 asalto); **Fase 3** torpe 1 y lentificado 2 (1 asalto)

### CRÍATURA 4



#### ACEITE DE SCALATHRAX

El aceite de scalathrax es un valioso componente alquímico, pero es difícil de extraer y de conservar. Al dedicar 10 minutos y tener éxito en una prueba de Artesanía CD 21, un personaje puede extraer Impedimenta 1 de aceite de scalathrax por valor de 20 po de un scalathrax que haya fallecido recientemente. Si el aceite de scalathrax se utiliza para fabricar un objeto alquímico que inflija daño por fuego o que se beneficie de la cualidad resbaladiza del aceite, el artesano obtiene un bonificador +1 por objeto a su prueba de Artesanía. El aceite de scalathrax puede utilizarse como aceite de lámpara, aunque a menudo se considera demasiado valioso como para hacer un uso tan mundano de él.

#### Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atar la maldad funesta



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS



## ESPORAS VALIOSAS

Los alquimistas, naturalistas y otros coleccionistas valoran las muestras de hongos subterráneos poco comunes. Los bejines letales son aún más valiosos. Los restos cuidadosamente cosechados de un bejín letal reventado pueden alcanzar los 150 po para los compradores adecuados.

## Setas bejín

Muchos bejines benignos se afellan al detritus de los suelos de los bosques en las cavernas de las Tierras Oscuras. Las versiones gigantes de estas setas tienen más movilidad y son más peligrosas.

### BEJÍN DE SANGRE DEL DRAGÓN

Esta protuberante seta de color rojo intenso parece una enorme rosa en descomposición.

#### BEJÍN DE SANGRE DEL DRAGÓN

POCO COMÚN N GRANDE DESCEREBRADO HONGO

Percepción +12; sentido del movimiento 60 pies (18 m), sin visión

Habilidades Sigilo +14

Fue +6, Des +1, Con +4, Int -5, Sab +0, Car -2

**Sentido del movimiento** El bejín percibe el movimiento a través de las vibraciones y el movimiento del aire.

CA 24; Fort +20, Ref +15, Vol +12

PG 170; **Inmortalidades** fatigado, inconsciente, mental, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** perforante 10

**Explosión de esporas** Cuando el bejín de sangre del dragón muere, explota, infligiendo 7d8 de daño por veneno a cada criatura en una emanación de 20 pies (6 m) (salvación básica de Fortaleza CD 26).

**Velocidad** 10 pies (3 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ florecimiento +18, Daño 2d10+8 contundente más 1d6 por veneno

**A distancia** ♦ chorro de esporas +18 (incremento de alcance 30 pies [9 m]), Daño 3d8 por veneno

### BEJÍN CRÁNEO DE LA PARCA

Cuando este hongo detecta una presa, sus zarcillos se retuer-  
cen y exudan una toxina paralizante.

#### BEJÍN CRÁNEO DE LA PARCA

#### CRÍATURA 9

POCO COMÚN N GRANDE DESCEREBRADO HONGO

Percepción +15; sentido del movimiento 60 pies (18 m), sin visión

Habilidades Acrobacias +19, Sigilo +17

Fue +4, Des +6, Con +3, Int -5, Sab +2, Car -2

**Sentido del movimiento** Como el bejín de sangre del dragón.

CA 25, Fort +18, Ref +21, Vol +15

PG 195; **Inmortalidades** fatigado, inconsciente, mental, sangrado, sueño, veneno; **Debilida-  
des** fuego 10, perforante 10

**Explosión de esporas** Como el bejín de sangre del dragón, pero la CD es 28 e infinge 8d8 de daño por veneno. Las criaturas que fallan la salvación quedan expuestas a la podredumbre del cráneo.

**Velocidad** 10 pies (3 m), volar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ zarcillo +21 (alcance 10 pies [3 m], sutil), Daño 2d12+8 más parálisis

**Nube de esporas** ♦ (veneno) El bejín libera un cono de esporas de 30 pies (9 m) que infinge 4d8 de daño por veneno (salvación básica de Fortaleza CD 28) a las criaturas en el cono. Las criaturas que fallan esta salvación también quedan expuestas a la podredumbre del cráneo.

**Parálisis** (incapacitación, veneno) Una criatura a la que impacte el zarcillo del bejín debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 28 o queda paralizada. La criatura paralizada puede hacer una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos.

**Podredumbre del cráneo** (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 28; **Duración máxi-  
ma** 6 asaltos; **Fase 1** 1d8 de daño por veneno más debilitado 2 (1 asalto); **Fase 2**

2d8 de daño por veneno más debilitado 2 y drenado 1 (1 asalto); **Fase 3**

3d8 de daño por veneno más debilitado 2 y drenado 2 (1d4 asaltos)



## Seugathi

Los extraños y retorcidos neotélidos (*Bestiario 2*, pág. 210) se fecundan a sí mismos mediante magia ritual para engendrar unas criaturas sirvientes con forma de gusano llamadas seugathi. Estas criaturas se crean con un fuerte impulso psíquico para completar alguna tarea en nombre de los planes a largo plazo de los neotélidos. Estas directrices son diversas, extrañas y normalmente conllevan crueldad hacia la vida humanoide.

### SEUGATHI SIRVIENTE

Los seugathi más comunes engendrados por los neotélidos son los seugathi sirvientes. Sus amos los equipan con herramientas útiles para sus tareas (a menudo una varita y un arma) y rara vez valoran otras cosas materiales más allá de su utilidad para completar la misión que tienen grabada.

### SEUGATHI SIRVIENTE

POCO COMÚN CM GRANDE ABERRACIÓN SEUGATHI

Percepción +14; sentido de la vibración 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas aklo, infracomún; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +15, Artesanía +12, Intimidación +15, Ocultismo +12, Sigilo +13, Supervivencia +10

Fue +2, Des +5, Con +2, Int +2, Sab +4, Car +5

Objetos espada larga

CA 23; Fort +14, Ref +17, Vol +12; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 75; Inmunidades mental, veneno; Resistencias contundente 5

**Aura de niebla mental** (encantamiento, mental) 20 pies (6 m). Una criatura que comience su turno en el aura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 21 o queda confusa durante 1 asalto; si tiene éxito, esa criatura se vuelve temporalmente inmune durante 1 minuto. Un seugathi puede suprimir o activar esta aura como una acción única con el rasgo concentrarse.

**Dirigir la confusión** ♦ **Desencadenante** Una criatura

falla su salvación contra el aura de niebla mental del seugathi; **Efecto**

El seugathi determina a quién ataca la criatura confusa durante ese asalto, en lugar de que el objetivo lo determine el DJ al azar. Si el objetivo elegido es un aliado de la criatura confusa, la criatura puede hacer inmediatamente una salvación de Voluntad CD 21; si tiene éxito, su objetivo se determina al azar como es normal para la confusión, y si tiene éxito crítico, el objetivo deja de estar confuso.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mordisco +17

(ágil, sutil), **Daño** 2d6+5 perforante más veneno de seugathi

**Cuerpo a cuerpo** ♦ espada larga +14 (alcance 10 pies [3 m], versátil Per),

**Daño** 1d8+5 perforante

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 24,

### CRÍATURA 6

### OBSESIONES DE LOS SEUGATHI

A causa de su determinación, los seugathi a menudo se muestran extrañamente obsesivos. Estas obsesiones pueden incluir acorralar a cien derros en una cueva, colecciónar cráneos de una determinada forma, o incluso tareas más inusuales que, o bien no tienen un objetivo aparente, o bien son perjudiciales para el propio seugathi. Un seugathi que completa su misión casi siempre encuentra otra que la sustituye enterrada en su psique, creando una cadena de órdenes inescrutables (y en ocasiones incluso contradictorias) que dura siglos.

### Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la criatura



# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS



## EQUIPO INUSUAL

La mayoría de los seugathi llevan una varita mágica, ya sea una regalada por su maestro neotélico para servir a un fin concreto o simplemente una que han descubierto que es especialmente útil. Las *varitas de proyectil mágico* de 2.º nivel son comunes, pero el equipo específico es tan variado como las inexplicables misiones de los seugathi. En su lugar, un seugathi puede llevar consigo equipo alquímico, una herramienta extraña u otro objeto mágico. Es tan probable que un seugathi lleve un *multiusos del viajero* como un frasco lleno de explosivos extraños e inestables..

ataque +16; 3.º **hipercognición, leer la mente** (x3), **levitar**; **Trucos** (3.º) **atontar, detectar magia, mano del mago, proyectil telecinético**

**Arma envenenada** ♦ (manipular) El seugathi aplica su veneno de seugathi a un arma que empuña.

**Maestría con los objetos mágicos** Un seugathi puede Lanzar un conjuro de un objeto mágico incluso aunque el conjuro no esté en su lista de conjuros. Todos estos conjuros son conjuros de ocultismo y utilizan la CD de conjuro innato del seugathi y su modificador de ataque.

**Veneno de seugathi** (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 21; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d6 de daño por veneno y anonadado 1 (1 asalto); **Fase 2** 2d6 de daño por veneno y ensordecido y anonadado 2 (1 asalto)

## MOLDEADOR DE LA REALIDAD SEUGATHI

Los moldeadores de la realidad seugathi crean y destruyen entornos inhóspitos a pequeña escala manipulando las fuerzas del caos en bruto. Un neotélico podría engendrar un seugathi de este tipo para crear hábitats para esclavos o invitados únicos, o para destruir el ecosistema de una especie problemática. Los eruditos de las Tierras Oscuras se refieren a los moldeadores de la realidad como veteranos en las filas de los seugathi, pero sería más preciso compararlos con agresivos arquitectos paisajistas.

## MOLDEADOR DE LA REALIDAD SEUGATHI

## CRIATURA 9

POCO COMÚN CM GRANDE ABERRACIÓN SEUGATHI

**Percepción** +17; sentido de la vibración 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, infracomún; telepatía 100 pies (30 m)

**Habilidades** Acrobacias +19, Arcanos +19, Artesanía +19, Engaño +20, Intimidación +18, Naturaleza +17, Ocultismo +19, Sigilo +19

**Fue** +4, **Des** +6, **Con** +3, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +5

**Objetos** *hacha de batalla* +1

**CA** 27; **Fort** +18, **Ref** +21, **Vol** +15; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

**PG** 120; **Inmunidades** mental, veneno; **Resistencias** contundente 10

**Aura de niebla mental** (encantamiento, mental) 20 pies (6 m). Como el seugathi sirviente, pero con CD 25.

**Dirigir la confusión** ♦ Como el seugathi sirviente, pero con CD 25.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mordisco +19 (ágil, sutil), **Daño** 2d6+8 perforante más 1d10 caótico más veneno de seugathi

**Cuerpo a cuerpo** ♦ *hacha de batalla* +18 (alcance 10 pies [3 m], barrido, mágico), **Daño** 1d8+8 contundente más 1d10 caótico

**Conjuros de ocultismo innatos** CD 28, ataque +20; 5.º **alucinación, desesperación aplastante, sinestesia, tentáculos negros**; 4.º **asesino fantasmal, confusión** (x3), **sugestión**; 3.º **hipercognición** (x3), **leer la mente** (x3), **levitar** (x3); **Trucos** (5.º) **atontar, detectar magia, mano del mago, proyectil telecinético**

**Arma envenenada** ♦ Como el seugathi sirviente.

**Distorsionar la realidad** ♦♦♦ (concentrarse, ocultismo, transmutación) El seugathi deforma la realidad en una emanación de 10 pies (3 m) o en una línea de 60 pies (18 m), alterando el terreno de la zona. El terreno se convierte en un tipo de terreno diferente (como acuático, ártico o desértico) y pasa a ser terreno normal o difícil, lo que elija el seugathi. Las estructuras, los accidentes geográficos generales y las criaturas de la zona no se transforman, pero las criaturas de la zona sufren 5d6 de daño caótico (salvación básica de Fortaleza CD 28) cuando la realidad intenta doblegarlas junto con el terreno. Aunque los cambios en el área son permanentes, el entorno natural podría acabar devolviendo la tierra a su estado original (las áreas acuáticas se secan, las áreas árticas se descongelan y así sucesivamente).

**Maestría con los objetos mágicos** Como el seugathi sirviente.

**Veneno de seugathi** (veneno) Como el seugathi sirviente, pero con CD 25.



## Shanrigol

Los moldeadores de carne, independientemente de su origen o entrenamiento, generan una ingente cantidad de residuos. Cuando los restos desechados de carne aberrante se amontonan con una mezcla accidental de compuestos alquímicos o energía odiosa, la masa puede despertar y volver a la vida. Sin la guía de un modelador de carne, estas partes de cuerpo aberrantes se convierten en un shanrigol: un amasijo de huesos, músculos y tendones.

### MONTÓN DE SHANRIGOL

El tipo más básico y común de shanrigol se denomina, por su forma general, montón de shanrigol. Estas amalgamas de carne deformada y huesos destrozados establecen sus zonas de caza por accidente más que por diseño, permaneciendo en lugares en los que las presas fueron abundantes en el pasado, de modo que pueden crecer más y más a medida que aumentan sus formas caóticas. Sólo algunos raros modeladores de carne crean estas abominaciones voluntariamente, ya que ignoran cualquier orden y contención para buscar presas.

### MONTÓN DE SHANRIGOL

POCO COMÚN	N	MEDIANO	ABERRACIÓN	MUERTO VIVIENTE
------------	---	---------	------------	-----------------

**Percepción** +9; sentido de la vibración 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

**Habilidades** Atletismo +12, Sigilo +10

**Fue** +5, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** -5

**CA** 20, visión periférica total; **Fort** +14, **Ref** +11, **Vol** +9

**PG** 55, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno; **Resistencias** cortante 5, perforante 5; **Debilidades** positivo 5

**Velocidad** 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m), nadar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ bofetada carnosa +14 (contundente), **Daño** 2d6+8 contundente más Agarrón

**A distancia** ♦ esquirla de hueso +11 (ágil, incremento de alcance 20 pies [6 m], versátil Per), **Daño** 1d8+8 contundente

**Desgarrar carne** Un shanrigol desgarrá la carne de los objetivos en grandes trozos. Las criaturas a las que el Golpe bofetada carnosa del shanrigol impacte críticamente sufren 1d6 de daño adicional persistente por sangrado y quedan debilitadas 1 durante el tiempo que dure el sangrado.

**Estrujamiento agotador** ♦ **Requisitos** El shanrigol tiene una criatura agarrada; **Efecto** El shanrigol exprime la esencia vital de su objetivo, infligiendo 1d6+5 de daño contundente y 1d4 de daño persistente por sangrado (salvación básica de Fortaleza CD 18). El shanrigol recupera una cantidad de Puntos de Golpe temporales igual a la mitad del daño contundente que sufre un único objetivo; estos Puntos de Golpe temporales duran 1 minuto.

**Paso ondulante** ♦ El shanrigol separa su carne de sus huesos para poder pasar por espacios pequeños. Da una Zancada, ignorando el terreno difícil y pasando por espacios reducidos como si fuera una criatura Menuda. No puede usar ninguna otra acción que no sea Paso ondulante hasta que ocupe un área lo bastante grande para su forma normal.

### CRÍATURA 4



### TESOROS DE SHANRIGOL

Dado que estas aberraciones muertas vivientes sólo buscan absorber más carne, no les importan las cosas materiales. Cuando se está cerca de la guarida de un shanrigol, no es raro ver armaduras ensangrentadas, armas desenfundadas y frascos de poción intactos esparcidos por el lugar de la batalla. Es probable que en el lugar de una emboscada fructífera de un shanrigol haya montones de valiosos tesoros ignorados de víctimas anteriores.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: La caza

Capítulo 10: En la noche



## COMPONENTES DE UN SHANRIGOL

Como los shanrigol incorporan partes de criaturas que habitan por su terreno de caza, los exploradores que examinan un shanrigol pueden obtener muchas pistas valiosas sobre las criaturas cercanas. En el caso de un behemoth shanrigol, estos exploradores podrían ser testigos de cómo la bestia utiliza extrañas aptitudes de criaturas a las que aún no se han enfrentado.

## BEHEMOTH SHANRIGOL

Los shanrigol que crecen con la adición de muchas víctimas vivas pueden llegar a alcanzar un tamaño realmente enorme y suponen un peligro mayor en sus territorios de caza en continua expansión. Las comunidades subterráneas han colapsado túneles enteros para evitar que estas criaturas lleguen a sus asentamientos.

Muchos behemoths shanrigol absorben suficiente materia cerebral para formar inteligencias primitivas y adoptan una forma serpentina o humanoide. Sus habilidades son más variadas que las de los montones de shanrigol, ya que suelen obtener aptitudes de las criaturas que los componen. El behemoth shanrigol que presentamos a continuación contiene carne de drañas y urdefhans, lo que le otorga un ataque de telaraña y la aptitud Putrefacción necrótica. No todos los behemoths shanrigol tienen estas dos aptitudes, sino que deberían tener otras que las sustituyan.

## BEHEMOT SHANRIGOL

## CRIATURA 9

POCO COMÚN N GARGANTUESCO ABERRACIÓN MUERTO VIVIENTE

Percepción +18; sentido de la vibración 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +20, Sigilo +16

Fue +7, Des +4, Con +3, Int -4, Sab +3, Car -5

CA 27, visión periférica total; Fort +21, Ref +18, Vol +16

PG 140, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno; **Resistencias** cortante 10, perforante 10; **Debilidades** positivo 10

**Putrefacción necrótica** (divino, negativo, nigromancia) Cuando el behemoth shanrigol muere, su carne se pudre y se sublima en un gas maloliente que llena una emanación de 5 pies (1,5 m) alrededor del cuerpo. Este gas infinge 9d6 de daño negativo a las criaturas que se encuentran en esta zona a medida que su carne se descompone y se pudre (salvación básica de Fortaleza CD 27).

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 20 pies (6 m), nadar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** bofetada carnosa +21 (alcance 15 pies [4,5 m], vigoroso), **Daño** 2d10+11 contundente más Agarrón

**A distancia** espiral de hueso +18 (ágil, incremento de alcance 30 pies [9 m], versátil Per), **Daño** 1d12+11 contundente

**A distancia** telaraña +18 (incremento de alcance 30 pies [9 m]), **Efecto** trampa de telaraña

**Desgarrar carne** Los ataques de un behemoth shanrigol desgarran brutalmente a sus enemigos. Las criaturas a las que un shanrigol asoste un impacto crítico con su Golpe bofetada carnosa sufren 2d6 de daño persistente por sangrado y quedan debilitadas 1 mientras están sangrando.

**Estrujamiento agotador**

Como el montón de shanrigol, pero 1d10+11 contundente y 1d6 persistente por sangrado, CD 25.

**Paso ondulante** Como el montón de shanrigol.

**Trampa de telaraña** Una criatura a la que impacte el ataque de telaraña del behemoth shanrigol queda inmovilizada y pegada a la superficie más cercana hasta que pueda Huir (CD 25).





## Urdefhan

Los urdefhans (*Bestiario 2*, pág. 284), azotes de piel translúcida de las Tierras Oscuras, son asesinos implacables y soldados de infantería del fin del mundo.

### URDEFHAN BATIDOR LETA

Los batidores letales se entrenan como asesinos y espías para su culto. Otros urdefhans desprecian sus métodos sigilosos, pero ninguno puede discutir sus resultados.

#### URDEFHAN BATIDOR LETA

**NM** MEDIANO HUMANOIDE URDEFHAN

**Percepción** +15; visión en la oscuridad mayor

**Idiomas** aklo, daimónico, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +14, Atletismo +12, Intimidación +11, Latrocincio +14, Sigilo +14

**Fue** +2, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +1

**Objetos** armadura de cuero, bomba necrótica moderada (3; página 213), *cuchilla shauth* +1 (página 226)

**CA 24; Fort** +15, **Ref** +16, **Vol** +11

**PG** 92, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, miedo; **Debilidad** positivo 5

**Putrefacción necrótica** (divino, negativo, nigromancia) Como el guerrero urdefhan (*Bestiario 2*, pág. 284), pero con CD 23 y 6d6 de daño negativo.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo**  $\blacktriangleright$  *cuchilla shauth* +17 (ágil, letal d6, util), **Daño** 1d6+4 cortante más 1d6 persistente por sangrado y Mordisco pérvido

**Cuerpo a cuerpo**  $\blacktriangleright$  mandíbulas +16, **Daño** 2d6+4 perforante más Mordisco pérvido

**A distancia**  $\blacktriangleright$  bomba necrótica +16 (incremento de alcance 20 pies [6 m], salpicadura), **Daño** 2d6 negativo más 2 de daño negativo por salpicadura (e indispuesto 2 en caso de impacto crítico)

**Conjuros divinos innatos** CD 21, ataque +13; **4.º invisibilidad** (sólo a sí mismo); **2.º doblar a muerto**; **1.º caída de pluma** (a voluntad, sólo a sí mismo), **rayo de debilitamiento**

**Ataque furtivo** El batidor letal infinge 2d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

**Mordisco pérvido**  $\blacktriangleright$  Como el guerrero urdefhan (*Bestiario 2*, pág. 284) pero CD 24.

**Mordisco shauth** El batidor letal infinge 1d6 de daño persistente por sangrado adicional con cuchillas shauth y puede utilizar su Mordisco pérvido mediante Golpes mágicos con armas shauth.

### URDEFHAN AZOTADOR

Los urdefhans azotadores, entrenados desde pequeños con los extraños y poderosos látigos shauth, prefieren morir antes que retirarse del combate.

#### URDEFHAN AZOTADOR

**NM** MEDIANO HUMANOIDE URDEFHAN

**Percepción** +16; visión en la oscuridad mayor

**Idiomas** aklo, daimónico, infracomún

**Habilidades** Atletismo +17, Intimidación +13, Religión +14, Supervivencia +14

**Fue** +5, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2

**Objetos** camisote de mallas, *látigo shauth de golpe* +1 (página 226)

**CA 24; Fort** +17, **Ref** +14, **Vol** +16

**PG** 120, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, miedo; **Debilidades** positivo 5

**Putrefacción necrótica** (divino, negativo, nigromancia) Como el guerrero urdefhan (*Bestiario 2*, pág. 284), pero con CD 24 y 7d6 de daño negativo.

### CRÍATURA 6



#### ARMAS SHAUTH

Las cuchillas y los látigos shauth se fabrican con los dientes de los urdefhans caídos. Recoger estos dientes es difícil, ya que un urdefhan muerto se disuelve en un gas maloliente casi de inmediato. Sin embargo, sus huesos son algo más duraderos.



## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alma

Capítulo 8: Jardines en decadencia

Capítulo 9: A la caza

Capítulo 10: Atrás la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS



## MAGIA DE SANGRE

Los urdefhans suelen lanzar conjuros divinos, puesto que tienen una fuerte conexión cultural con los Cuatro Jinetes. Quienes abrazan la magia de sangre, se separan de la celosa fe de su secta, en busca de extraños poderes ocultistas.



**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ látigo shauth +18 (derribo, letal d8), **Daño** 2d8+7 cortante más Agarrón y Mordisco pérvido

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +17, **Daño** 2d6+7 más Mordisco pérvido

**Conjuros divinos innatos** CD 22, ataque +14; **3.º parализar**; **2.º doblar a muerto**; **1.º caída de pluma** (a voluntad, sólo a sí mismo), *rayo de debilitamiento*

**Agarrón shauth** El azotador gana la aptitud Agarrón con un látigo shauth y puede usar su Mordisco pérvido con golpes mágicos con armas shauth.

**Constreñir** ♦ 1d8+7 cortante, CD 25

**Mordisco pérvido** ♦ Como el guerrero urdefhan (Bestiario 2, pág. 284), pero con CD 25 y el urdefhan recupera 10 Puntos de Golpe cuando Bebe sangre si el objetivo falla su tirada de salvación (20 Puntos de Golpe en caso de fallo crítico).

## URDEFHAN MAGO DE SANGRE

Los urdefhans magos de sangre, aguerridos maestros del poder ocultista, ofrecen su sangre a cambio de poder mágico. Un mago de sangre con muchas cicatrices es muy apreciado por sus compañeros urdefhans, ya que demuestra que ha sobrevivido a muchos tratos con espeluznantes patrones ocultistas.

## URDEFHAN MAGO DE SANGRE

CRIATURA 8

POCO COMÚN NM MEDIANO HUMANOIDE URDEFHAN

**Percepción** +15; visión en la oscuridad mayor

**Idiomas** aklo, daimónico, infracomún

**Habilidades** Arcanos +16, Atletismo +16, Intimidación +16, Ocultismo +18, Religión +16

**Fue** +4, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +6, **Sab** +3, **Car** +2

**Objetos** kukri +1 de golpe

**CA** 26; **Fort** +18, **Ref** +14, **Vol** +17

**PG** 140, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, miedo; **Debilidades** positivo 10

**Putrefacción necrótica** (divino, negativo, nigromancia) Como el guerrero urdefhan (Bestiario 2, pág. 284), pero con CD 24 y 8d6 de daño negativo.

**Velocidad** 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ kukri +16 (ágil, derribo), **Daño** 2d6+8 perforante

**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +15, **Daño** 2d6+8 más Mordisco pérvido

**Conjuros divinos innatos** CD 26, ataque +18; **3.º parализar**; **2.º doblar a muerto**; **1.º caída de pluma** (a voluntad, sólo a sí mismo), *rayo de debilitamiento*

**Conjuros de ocultismo espontáneos** CD 26, ataque +18; **4.º** (4 espacios) asesino fantasmal, confusión, llamar a la sangre (página 224), puerta dimensional; **3.º** (4 espacios) acelerar, lenticular, levitar, toque vampírico; **2.º** (4 espacios) apetitos de gul, disipar magia, invisibilidad, toque de idiotez; **1.º** (4 espacios) dolor fantasmal, miedo, perdición, zarcillos macabros;

**Trucos** (8.º) atontar, escudo, mensaje, proyectil telecinético, toque gélido

**Mordisco pérvido** ♦ Como el guerrero urdefhan (Bestiario 2, pág. 284), pero con CD 26 y el urdefhan recupera 10 Puntos de Golpe cuando Bebe sangre si el objetivo falla su tirada de salvación (20 Puntos de Golpe en caso de fallo crítico).

**Ofrenda de sangre** ♦ (metamagia, nigromancia, ocultismo) **Frecuencia** una vez por asalto;

**Efecto** El mago de sangre se corta y sufre 8 de daño cortante. Si la siguiente acción del mago de sangre es Lanzar un conjuro, la acción no se puede interrumpir y, si el conjuro tiene un alcance, el mago de sangre puede aumentar el alcance de ese conjuro en 30 pies (9 m).

## Voluta

Existen muchos tipos de las espeluznantes aberraciones conocidas como fuegos fatuos (*Bestiario*, pág. 171).

### Voluta titilante

La danzante y retorcida voluta titilante es un tipo menos poderoso, pero no por ello menos malévolos, de fuego fatuo. Al igual que sus parientes más peligrosos, las volutas titilantes prefieren merodear por pantanos o tramos de ríos o arroyos solitarios, especialmente cerca de las orillas, donde pueden hacerse pasar por un pequeño grupo de luciérnagas. El cuerpo de una voluta titilante está compuesto por unos 3 pies (90 cm) de fibras similares a pelos que brillan y parpadean con cintas y puntos de una espeluznante luz amarilla.

Aunque una voluta titilante puede saborear el miedo (y encuentra ese sabor delicioso), no se alimenta de esta emoción. En su lugar, las volutas titilantes se alimentan de la confusión y de la duda. La sensación de desasosiego que desprende un viajero cuando se pierde en el bosque es el alimento preferido de las volutas titilantes. Pueden beberse a sorbos esta sensación de desorientación sin delatar su presencia ni dañar a su presa. Con el tiempo, a las volutas titilantes les vence el hambre y se ven obligadas a revolotear más cerca, confundir a su presa y saciarse con sus emociones. Los más hábiles de estos torturadores pueden mantener viva una comida determinada durante días, sorbiendo su confusión en pequeñas dosis.

#### VOLUTA TITILANTE

POCO COMÚN CM PEQUEÑO ABERRACIÓN AIRE

**Percepción** +9; visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, común

**Habilidades** Acrobacias +8, Engaño +7, Intimidación +5, Sigilo +8

**Fue** -5, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +1

**CA** 20; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +7

**PG** 18; **Inmunidades** magia

**Fulgor** (aura, luz) 5 pies (1,5 m). Una voluta titilante es naturalmente invisible, pero brilla con una pálida luz amarilla, proyectando una luz brillante en el aura que la vuelve visible.

**Inofensiva** La apariencia de una voluta titilante se registra de forma extraña en la mente de las criaturas que están confusas. Una criatura con el estado negativo confuso nunca ataca a una voluta titilante, a menos que la criatura haya sido dañada por la aptitud des carga de la voluta titilante en las últimas 24 horas.

**Inmunidad a la magia** Una voluta titilante es inmune a todos los conjuros excepto *fuego feérico, laberinto, proyectil mágico y ráfaga de viento*.

**Velocidad** volar 25 pies (7,5 m)

**Cuerpo a cuerpo**  descarga +11 (mágico), **Daño** 1d8+2 por electricidad

**Consumir confusión**  (concentrarse) **Frecuencia** una vez por asalto; **Requisito**

**sito** Hay una criatura confusa en un radio de 15 pies (4,5 m) de la voluta titilante; **Efecto** La voluta titilante se alimenta de la confusión de la criatura, incluso mientras su cuerpo parpadeante y sus giros inconexos provocan que los efectos de confusión existentes persistan. Recupera 1d4 Puntos de Golpe y, si el estado negativo confuso de la criatura tiene una duración limitada, dura 1 asalto adicional.

**Parpadeo**  (emoción, encantamiento, mental, visual) La voluta titilante se agita y revolotea en el aire alrededor de la cabeza de una criatura adyacente y su largo cuerpo parpadeante y centellea en una desconcertante serie de pulsaciones distractoras. La criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 18 o quedar confusa durante 1 asalto (2 asaltos en caso de fallo crítico). Con un éxito crítico, la criatura se vuelve temporalmente inmune a Parpadeo durante 24 horas.

#### CRÍATURA 2



### CARICIAS VACÍAS

Al igual que las sectas de Nhimbaloth consideran que los fuegos fatuos son los ojos de su diosa, sus enseñanzas sostienen que las volutas titilantes son la suave caricia de su toque. Para ellos, la confusión que provoca una voluta titilante es similar a abrir la mente a la presencia de la diosa, y muchos sectarios de la fe tienen volutas titilantes a mano para usarlas del mismo modo que otros credos usan incienso o estuporificantes para alcanzar éxtasis religiosos más profundos.

## Las bóvedas de la Abominación

Resumen de la campaña

Otari

Capítulo 1: Una luz en la niebla

Capítulo 2: El dungeon olvidado

Capítulo 3: La secta de la Úlcera

Capítulo 4: El Largo sueño de la muerte

Capítulo 5: Al campo de entrenamiento

Capítulo 6: Experimentos en carne y hueso

Capítulo 7: Guardianes del alimento

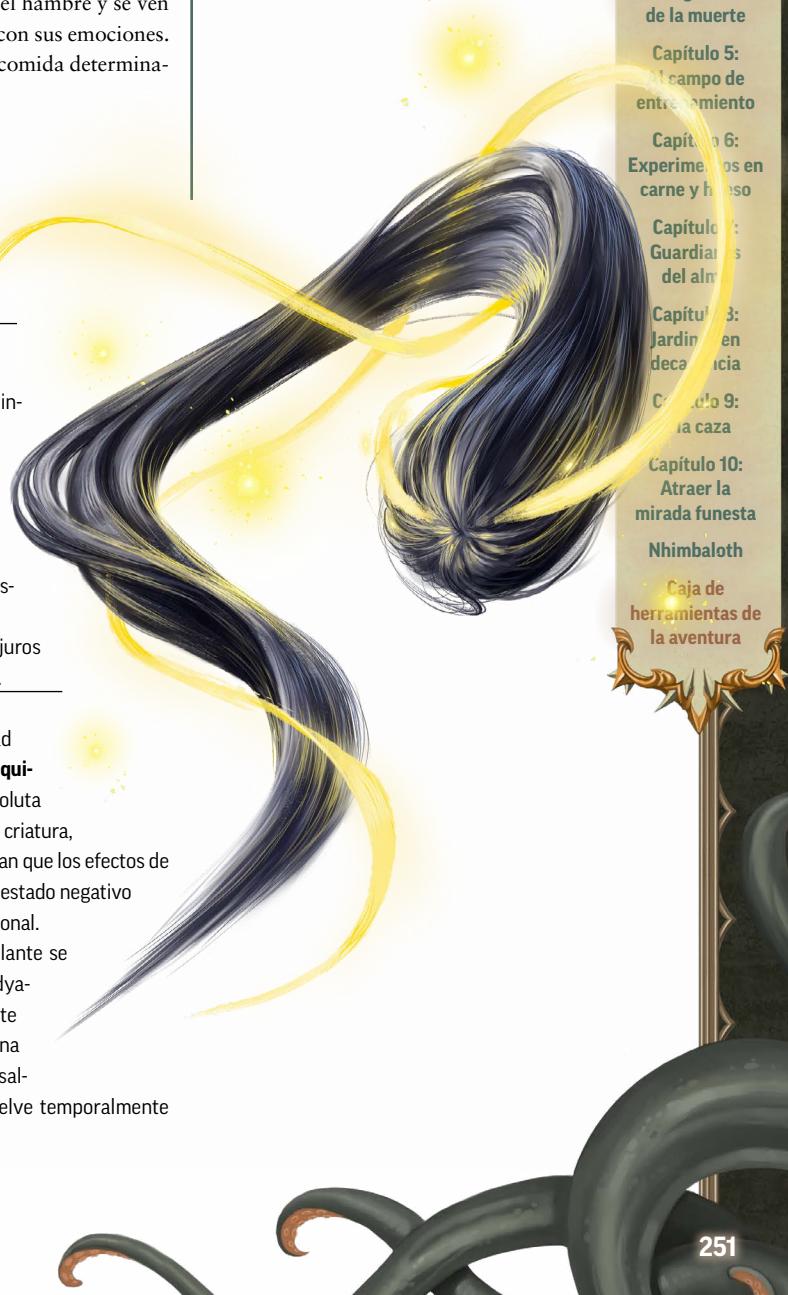
Capítulo 8: Jardín en decadencia

Capítulo 9: La caza

Capítulo 10: Atraer la mirada funesta

Nhimbaloth

Caja de herramientas de la aventura





## LOS ORÍGENES DE LAS VOLUTAS ATERRADORAS

El origen de los fuegos fatuos es objeto de acalorados debates, pero las volutas aterradoras tienen un origen comúnmente comprendido. Las volutas de la superficie dan una esperanza momentánea a quienes están perdidos y asustados en una tierra salvaje, oscura y húmeda, pero casi todas las Tierras Oscuras son oscuras y húmedas. La esperanza apenas tiene cabida aquí, gentes desafiantes y monstruos amenazantes pueblan las Tierras Oscuras. Las volutas subterráneas se adaptaron a estas nuevas y resistentes fuentes de alimento. Las volutas aterradoras descienden de esas tenaces supervivientes.

## Voluta aterradora

Los fuegos fatuos nativos de las Tierras Oscuras son más ominosos y malévolos que los que rondan por los pantanos y exteriores solitarios del mundo superior. Estas volutas aterradoras infunden terror con espeluznantes cambios de luz y consumen el miedo que provocan, extrayendo la energía vital de sus víctimas en el proceso. Aunque las volutas aterradoras pueden sobrevivir en cualquier lugar de las Tierras Oscuras, prefieren las zonas húmedas, como las orillas de los ríos subterráneos.

Las volutas aterradoras no brillan tanto como los fuegos fatuos de la superficie porque incluso la luz más tenue llama la atención bajo tierra. Son criaturas longevas y odiosas, recuerdan vívidos detalles sobre sus vidas, viajes y presas más deliciosas. Aunque las volutas aterradoras podrían compartir su extensa sabiduría y sus experiencias únicas, no lo hacen, ya que se divierten con la ignorancia de los demás.

### VOLUTA ATERRADORA

POCO COMÚN CM PEQUEÑO ABERRACIÓN

**Percepción** +20; visión en la oscuridad

**Idiomas** aklo, infracomún

**Habilidades** Acrobacias +23, Engaño +16, Intimidación +16, Sigilo +23

**Fue** -5, **Des** +6, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +2

**CA** 31; **Fort** +14, **Ref** +21, **Vol** +18

**PG** 90, curación negativa; **Inmunidades** mágico; **Debilidades** positivo 10

**Fluctuación pavorosa** (aura, luz) 20 pies (6 m). Una voluta aterradora, aunque es naturalmente invisible, brilla con una iluminación grisácea, emitiendo una luz tenue en el aura que la vuelve visible. Las criaturas vivas que terminan su turno en el aura deben tener éxito en una tirada de salvación de Voluntad CD 25 o quedar asustadas 1 (o asustadas 2 en un fallo crítico). Las que obtengan un éxito crítico se vuelven temporalmente inmunes durante 10 minutos.

**Inmunidad a la magia** Una voluta aterradora es inmune a todos los conjuros excepto *fuego feérico, laberinto, luz abrasadora, proyectil mágico* y los conjuros con el rasgo positivo.

**Velocidad** volar 50 pies (15 m)

**Cuerpo a cuerpo** ♦ toque consumidor +17 (mágico, negativo), **Daño** 3d8+8 negativo más toque agotador

**Alimentarse de la desesperación** ♦ (concentrarse, negativo, nigromancia, ocultismo); **Frecuencia** una vez por asalto; **Requisito** Un enemigo en un radio de 15 pies (4,5 m) de la voluta aterradora sufre un efecto de miedo, está drenado o moribundo; **Efecto** La voluta aterradora se alimenta de la desesperación de la criatura. La voluta aterradora recupera 2d8 Puntos de Golpe e infinge 3d8 de daño negativo a la criatura (salvación básica de Fortaleza CD 25), y si la voluta aterradora se ha Oscurecido, su Fluctuación pavorosa se reaviva.

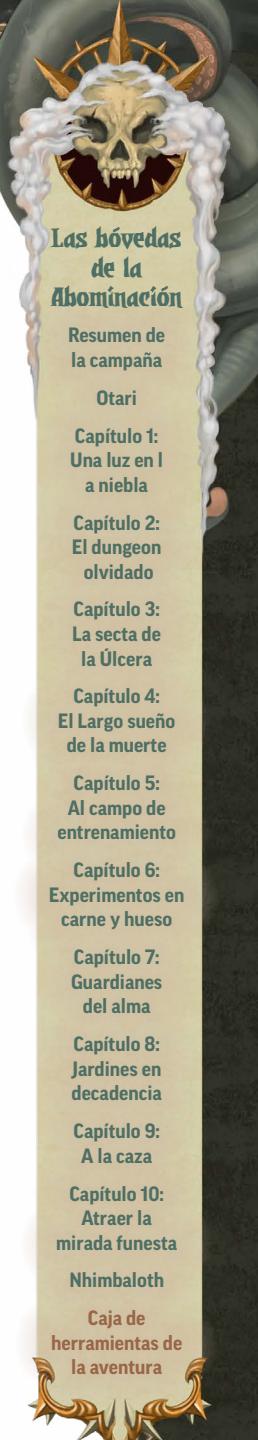
**Oscurecerse** ♦ (concentrarse) La voluta aterradora extingue su Fluctuación pavorosa, volviéndose invisible. Puede terminar este efecto con otro uso de esta acción. Si la voluta aterradora usa su Golpe de toque consumidor mientras es invisible, el arco de energía pálida permite a cualquier observador determinar su ubicación y pasa a estar escondida para todos los observadores hasta que la voluta aterradora se mueva.

**Revoloteo sombrío** ♦ (conjuro, ocultismo, teletransporte) La voluta aterradora se teletransporta a una casilla que pueda ver en un radio de 30 pies (9 m) y que no esté en un área de luz brillante. La voluta aterradora no puede volver a utilizar Revoloteo sombrío hasta pasados 1d4 asaltos.

**Toque agotador** Si la voluta aterradora acierta un impacto crítico con su Golpe de toque consumidor, el objetivo queda drenado 1.

### CRIATURA 9





## Glosario e índice

**La Senda de aventuras: Las bóvedas de la Abominación** viene cargada de muchos personajes, lugares y grupos que hay que tener en cuenta. Este glosario proporciona una referencia rápida de los nombres clave.

**Absalom** La mayor ciudad de la región del Mar Interior, fundada por Aroden y situada en la isla de Kortos.

**Aesephna Menhemes** Una humana clériga de Erastil de la Guardia de la Rosa, antepasada de Oseph y Dorianna Menhemes.

**Belcorra Haruvex** (CM fantasma hechicera 12) Una hechicera renacida cuyos planes de destruir Absalom se retrasaron cuando la Guardia de la Rosa la mató hace quinientos años, arquitecta de la *luz sombría* y de las bóvedas de la Abominación (área **J20**).

**Bóveda Vacía** Un antiguo santuario subterráneo dedicado a Nhimbaloth.

**Breilda Venkervale** (LB enana posadera 3) Dueña de la posada *El pez de roca revoltoso*, madre de Lasda Venkervale.

**Carman Rajani** (LM humano granuja 6) Herrero amargado y delincuente, descendiente de Vol Rajani.

**Chafkhem** (LM momia hombre ritualista 8) Antiguo supervisor de la arena de Belcorra (área **E17**).

**Dorianna Menhemes** (LB humana heredera 2) Adolescente y psíquica en potencia, la hija del alcalde Oseph Menhemes; es la víctima en sueños de Ysondkhelir.

**Dulac** (N caligni mujer líder de secta 9) Líder de los fanáticos caligni en el nivel de la Granja, rival de Galudu (área **H8**).

**El Susurro de la Dama** (NM muerto viviente supervisor 11) Agente de Nhimbaloth que supervisa las pruebas de la Puerta de Nhimbaloth (área **I61**).

**Escamas de piedra** Un gran grupo de kóbolds que antaño asolaron Otari, pero que desaparecieron hace tiempo.

**Falxi Orshendiel** (CN drow varón pícaro 2) Batidor aficionado capturado por los seugathi en el nivel de los Laboratorios, primo de Quara Orshendiel (área **F12**).

**Galudu** (CN caligni mujer líder 11) Líder desesperada de los caligni defensores escondidos en los niveles de los Terrenos de caza, rival de Dulac (área **I26**).

**Graulgust** (CM morlock varón sectario 4) Líder de los morlock de la Reina Fantasma (área **B12**).

**Guardia de la Rosa** Un grupo de aventureros de cuatro miembros que derrotó a Belcorra Haruvex hace casi 500 años.

**Jafaki** (CM seugathi modelador de carne 8) Líder de los seugathi que trabajan en el nivel de los Laboratorios (área **F25**).

**Jaul Mezmin** (NM licántropo humano acechador 6) Asesino fugado que merodea por la región de Otari (área **D14**).

**Jefe Skrawng** (LM mitflit varón jefe de banda 1) Líder de los gremios mitflit Lamebarro (área **A10**).

**Keeleno Lathenar** (N humano propietario del mercado 2) Comerciante amargado en Otari que busca venganza contra Jaul Mezmin.

**Khurfel** (CM urdefhan varón campeón de guerra 10) Belicoso líder de los urdefhans de los Terrenos de caza (área **I37**).

**La Cerveza retorcida** Una taberna en el nivel de los Laboratorios que atiende a la clientela de las Tierras Oscuras (área **F11**).

**La Luz sombría** Un espeluznante faro que se eleva por encima de Marismaniebla y que fue construido por Belcorra Haruvex. Se alza sobre la Bóveda Vacía.

**Lardus Sillalarga** (LN humano luchador 4) Capitán irritable de la guardia de la ciudad de Otari.

**Las bóvedas de la Abominación** El extenso dungeon que Belcorra construyó alrededor y debajo de la *Luz sombría*.

**Lasda Venkervale** (LB enano varón camarero 2) Prisionero en la *Luz sombría*, hijo de Breilda Venkervale (área **D9**).

**Lentes de fulcro** Una serie de cuatro lentes de faro mágicas que, cuando se juntan, pueden destruir a Belcorra.

**Lozardyn** Una ciudad drow en las Tierras Oscuras con vínculos con Yldaris.

**Malicia sombría** Una banda de artistas de las Tierras Oscuras que actúa en la taberna *la Cerveza retorcida* (área **F18**).

**Marismaniebla** Una zona pantanosa al norte de la ciudad de Otari.

**Morlibint** (LN humano mago 4) Amigable librero y bibliófilo de Otari.

**Nhakazarin** (CM gull mujer líder de secta) Líder de los guls de la secta de la Úlcera (área **C34**).

**Nhimbaloth** También conocida como la Muerte vacía, distante y malévolas Diosa Exterior de la desesperación, los fantasmas y los pantanos.

**Oseph Menhemes** (N humano alcalde 4) Alcalde de Otari y magnate maderero, padre de Dorianna Menhemes.

**Otari** Una ciudad maderera situada en la isla de Kortos, cerca de la metrópolis de Absalom.

**Otari Ilvashti** (CB fantasma varón aventurero 9) Pícaro humano fallecido y miembro de la Guardia de la Rosa, que pereció tras la derrota de Belcorra (área **D18**).

**Quara Orshendiel** (CN drow mujer líder 11) Drow tiradora y cautelosa líder del puesto de avanzada drow de Yldaris (área **I17**).

**Tierras Oscuras** La inmensa zona de cavernas, bóvedas y pasajes bajo la superficie de Golarion.

**Urevian** (LM fistófilos macho comandante de campo 9) Un diablo de los contratos contratado para crear un ejército para Belcorra que pretende incumplir el acuerdo haciéndose con el alma de Carman Rajani (área **G10**).

**Vandy Banderdash** (NB mediana clériga de Sarenrae 5) Amable suma sacerdotisa del templo-biblioteca de Otari.

**Vethris** (NM naga espiritual hembra 9) Indolente naga a la que Belcorra encargó recientemente que dirigiera a los Hijos de Belcorra (muertos vivientes) del nivel de la Granja (zona **H25**).

**Vol Rajani** Humana guerrera de la Guardia de la Rosa, antepasada de Carman Rajani.

**Volluk Azrinae** (CM gusano que camina macho ocultista 7) Antiguo drow y acólito de Belcorra (área **D8**).

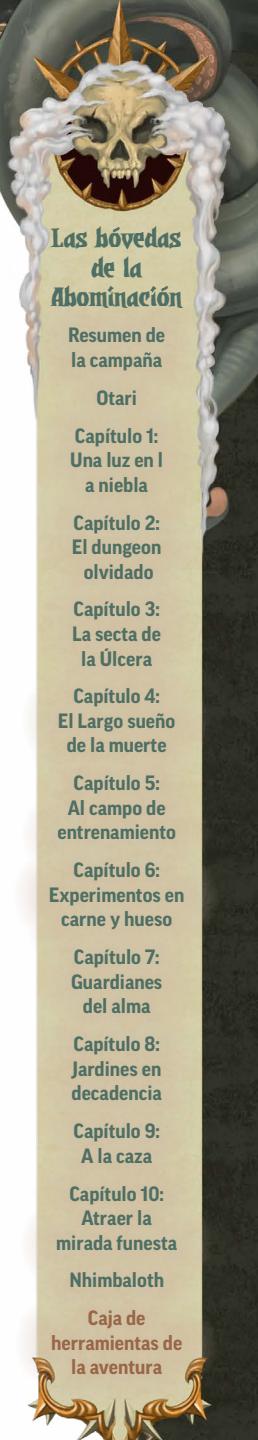
**Wrin Sivinxi** (CB elfa tiflin mercader de rarezas 5) Propietaria de Las maravillas de Wrin en Otari, adivina y devota de la Caravana Cósmica.

**Vinyasmera** (CN humana contrabandista 5) Posadera influyente y jefa del gremio de ladrones de Otari.

**Yldaris** Pequeño puesto de avanzada de unos precavidos elfos drow en el nivel de los Terrenos de caza.

**Ysondkhelir** (CM habitante de Leng varón 8) Un malévolos manipulador de sueños que tiene a Dorianna Menhemes en sus garras psíquicas (área **G18**).

**Zarmavdian** Adivino humano, conspiracionista y miembro de la Guardia de la Rosa.



## Glosario e índice

**La Senda de aventuras: Las bóvedas de la Abominación** viene cargada de muchos personajes, lugares y grupos que hay que tener en cuenta. Este glosario proporciona una referencia rápida de los nombres clave.

**Absalom** La mayor ciudad de la región del Mar Interior, fundada por Aroden y situada en la isla de Kortos.

**Aesephna Menhemes** Una humana clériga de Erastil de la Guardia de la Rosa, antepasada de Oseph y Dorianna Menhemes.

**Belcorra Haruvex** (CM fantasma hechicera 12) Una hechicera renacida cuyos planes de destruir Absalom se retrasaron cuando la Guardia de la Rosa la mató hace quinientos años, arquitecta de la *luz sombría* y de las bóvedas de la Abominación (área **J20**).

**Bóveda Vacía** Un antiguo santuario subterráneo dedicado a Nhimbaloth.

**Breilda Venkervale** (LB enana posadera 3) Dueña de la posada *El pez de roca revoltoso*, madre de Lasda Venkervale.

**Carman Rajani** (LM humano granuja 6) Herrero amargado y delincuente, descendiente de Vol Rajani.

**Chafkhem** (LM momia hombre ritualista 8) Antiguo supervisor de la arena de Belcorra (área **E17**).

**Dorianna Menhemes** (LB humana heredera 2) Adolescente y psíquica en potencia, la hija del alcalde Oseph Menhemes; es la víctima en sueños de Ysondkhelir.

**Dulac** (N caligni mujer líder de secta 9) Líder de los fanáticos caligni en el nivel de la Granja, rival de Galudu (área **H8**).

**El Susurro de la Dama** (NM muerto viviente supervisor 11) Agente de Nhimbaloth que supervisa las pruebas de la Puerta de Nhimbaloth (área **I61**).

**Escamas de piedra** Un gran grupo de kóbolds que antaño asolaron Otari, pero que desaparecieron hace tiempo.

**Falxi Orshendiel** (CN drow varón pícaro 2) Batidor aficionado capturado por los seugathi en el nivel de los Laboratorios, primo de Quara Orshendiel (área **F12**).

**Galudu** (CN caligni mujer líder 11) Líder desesperada de los caligni defensores escondidos en los niveles de los Terrenos de caza, rival de Dulac (área **I26**).

**Graulgust** (CM morlock varón sectario 4) Líder de los morlock de la Reina Fantasma (área **B12**).

**Guardia de la Rosa** Un grupo de aventureros de cuatro miembros que derrotó a Belcorra Haruvex hace casi 500 años.

**Jafaki** (CM seugathi modelador de carne 8) Líder de los seugathi que trabajan en el nivel de los Laboratorios (área **F25**).

**Jaul Mezmin** (NM licántropo humano acechador 6) Asesino fugado que merodea por la región de Otari (área **D14**).

**Jefe Skrawng** (LM mitflit varón jefe de banda 1) Líder de los gremios mitflit Lamebarro (área **A10**).

**Keeleno Lathenar** (N humano propietario del mercado 2) Comerciante amargado en Otari que busca venganza contra Jaul Mezmin.

**Khurfel** (CM urdefhan varón campeón de guerra 10) Belicoso líder de los urdefhans de los Terrenos de caza (área **I37**).

**La Cerveza retorcida** Una taberna en el nivel de los Laboratorios que atiende a la clientela de las Tierras Oscuras (área **F11**).

**La Luz sombría** Un espeluznante faro que se eleva por encima de Marismaniebla y que fue construido por Belcorra Haruvex. Se alza sobre la Bóveda Vacía.

**Lardus Sillalarga** (LN humano luchador 4) Capitán irritable de la guardia de la ciudad de Otari.

**Las bóvedas de la Abominación** El extenso dungeon que Belcorra construyó alrededor y debajo de la *Luz sombría*.

**Lasda Venkervale** (LB enano varón camarero 2) Prisionero en la *Luz sombría*, hijo de Breilda Venkervale (área **D9**).

**Lentes de fulcro** Una serie de cuatro lentes de faro mágicas que, cuando se juntan, pueden destruir a Belcorra.

**Lozardyn** Una ciudad drow en las Tierras Oscuras con vínculos con Yldaris.

**Malicia sombría** Una banda de artistas de las Tierras Oscuras que actúa en la taberna *la Cerveza retorcida* (área **F18**).

**Marismaniebla** Una zona pantanosa al norte de la ciudad de Otari.

**Morlibint** (LN humano mago 4) Amigable librero y bibliófilo de Otari.

**Nhakazarin** (CM gull mujer líder de secta) Líder de los guls de la secta de la Úlcera (área **C34**).

**Nhimbaloth** También conocida como la Muerte vacía, distante y malévolas Diosa Exterior de la desesperación, los fantasmas y los pantanos.

**Oseph Menhemes** (N humano alcalde 4) Alcalde de Otari y magnate maderero, padre de Dorianna Menhemes.

**Otari** Una ciudad maderera situada en la isla de Kortos, cerca de la metrópolis de Absalom.

**Otari Ilvashti** (CB fantasma varón aventurero 9) Pícaro humano fallecido y miembro de la Guardia de la Rosa, que pereció tras la derrota de Belcorra (área **D18**).

**Quara Orshendiel** (CN drow mujer líder 11) Drow tiradora y cautelosa líder del puesto de avanzada drow de Yldaris (área **I17**).

**Tierras Oscuras** La inmensa zona de cavernas, bóvedas y pasajes bajo la superficie de Golarion.

**Urevian** (LM fistófilos macho comandante de campo 9) Un diablo de los contratos contratado para crear un ejército para Belcorra que pretende incumplir el acuerdo haciéndose con el alma de Carman Rajani (área **G10**).

**Vandy Banderdash** (NB mediana clériga de Sarenrae 5) Amable suma sacerdotisa del templo-biblioteca de Otari.

**Vethris** (NM naga espiritual hembra 9) Indolente naga a la que Belcorra encargó recientemente que dirigiera a los Hijos de Belcorra (muertos vivientes) del nivel de la Granja (zona **H25**).

**Vol Rajani** Humana guerrera de la Guardia de la Rosa, antepasada de Carman Rajani.

**Volluk Azrinae** (CM gusano que camina macho ocultista 7) Antiguo drow y acólito de Belcorra (área **D8**).

**Wrin Sivinxi** (CB elfa tiflin mercader de rarezas 5) Propietaria de Las maravillas de Wrin en Otari, adivina y devota de la Caravana Cósmica.

**Vinyasmera** (CN humana contrabandista 5) Posadera influyente y jefa del gremio de ladrones de Otari.

**Yldaris** Pequeño puesto de avanzada de unos precavidos elfos drow en el nivel de los Terrenos de caza.

**Ysondkhelir** (CM habitante de Leng varón 8) Un malévolos manipulador de sueños que tiene a Dorianna Menhemes en sus garras psíquicas (área **G18**).

**Zarmavdian** Adivino humano, conspiracionista y miembro de la Guardia de la Rosa.

# Las bóvedas de la Abominación

SENDA DE AVENTURAS

## OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, reformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Daemon, Guardian from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowell.

Daemon, Derghadaemon from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Froghemoth from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Skulk from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Soul Eater from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by David Cook.

Abomination Vaults Adventure Path © 2022, Paizo Inc.; Authors: Vanessa Hoskins, James Jacobs, and Stephen Radney-MacFarland, with Ron Lundein.

## PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs

Dirección de diseño del juego • Jason Bulmahn

Dirección de diseño visual • Sarah E. Robinson

Dirección de desarrollo del juego • Adam Daigle

Dirección de desarrollo • Jason Keeley, Ron Lundein y Linda Zayas-Palmer

Desarrollo senior • Jason Tondro

Desarrollo • Eleanor Ferron, Thurston Hillman, Jenny Jarzabski, Luis Loza

y Patrick Renie

Jefatura de diseño de Starfinder • Joe Pasini

Desarrollo senior de Starfinder • John Compton

Desarrollo del juego organizado • Jessica Catalan y Mike Kimmel

Diseño de juego • Mark Seifter

Jefatura de diseño de Pathfinder • Logan Bonner

Diseño • James Case y Michael Sayre

Jefatura editorial • Leo Glass

Redacción senior • Avi Kool

Redacción • Patrick Hurley, Ianara Natividad, K. Tessa Newton, Solomon St. John y Shay Snow

Jefatura de dirección artística • Sonja Morris

Dirección artística • Kent Hamilton, Kyle Hunter y Adam Vick

Diseño gráfico senior • Emily Crowell

Artista de producción • Justin Lucas

Dirección de franquicias • Mark Moreland

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Presidencia • Jeffrey Alvarez

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • David Reuland

Dirección técnica • Vic Wertz

Dirección de gestión del proyecto • Glenn Elliott

Coordinación del proyecto • Lee Rucker

Vicepresidencia de Ventas y comercio electrónico • Mike Webb

Asistente de ventas y comercio electrónico • Mika Hawkins

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Dirección de licencias • John Feil

Coordinación de marketing • Leah Beckelman

Dirección de marketing y medios de Comunicación • Aaron Shanks

Dirección de la comunidad • Tonya Woldridge

Coordinación del juego organizado • Alex Speidel

Contabilidad • William Jorenby

Especialista en contabilidad • Eric Powell

Especialista en operaciones financieras • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Rei Ko

Jefatura de ingeniería front end • Andrew White

Desarrollo de software senior • Gary Teter

Arquitectura del software • Brian Bauman

Desarrollo del software • Robert Brandenburg

Ingenieros de pruebas de software • Erik Keith y Levi Steadman

Administradores del sistema II • Whitney Chatterjee y Josh Thornton

Gerente de la página web • Maryssa Lagervall

Coordinación de la página web • Katina Davis

Equipo de atención al cliente • Raychael Allor, Heather Fantasia, Keith Greer, Logan Harper y Austin Phillipps

Gerente del almacén • Jeff Strand

Coordinador de logística • Kevin Underwood

Jefatura del almacén • Heather Payne

Equipo del almacén • Alexander Crain, James Mafi y Loren Walton

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para su uso con el Juego de rol Pathfinder (Segunda edición).

**Identidad de Producto:** Por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(f), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personas, dioses, lugares, etc., así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios). Capítulo 8 (con la excepción de los dominios) ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficio (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de Juego Abierto o sea de dominio público queda excluido de esta declaración).

**Contenido Abierto:** excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de Producto (ver más arriba), las mecánicas de juego de este producto de juego de Paizo son Contenido de Juego Abierto, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a Sección 1(g). Queda totalmente prohibida la reproducción de todo o parte del material designado como Contenido de Juego Abierto, en forma alguna, sin autorización por escrito.

Abomination Vaults Adventure Path © 2022, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Abomination Vaults, the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Flip-Tiles, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Impreso en España. Humeda como el rocío, oscura como el ocaso, los peligros son abundantes, lo placentero son escasos.

# ¡ENTRA EN EL MEGADUNGEON!

Un mal vengativo se agita bajo el misterioso faro llamado la Luz sombría. Cuando el faro emite un espeluznante resplandor, los lugareños sospechan que algo siniestro amenaza la zona. Los valientes héroes tendrán que explorar las ruinas que rodean el faro y adentrarse en los niveles del dungeon que hay bajo éste. Monstruos horribles, trampas mortales, aliados inesperados, fantasmas vengativos y mucho más aguardan a los héroes que se atrevan a entrar en el extenso dungeon conocido como las bóvedas de la Abominación. La *Senda de aventuras: Las bóvedas de la Abominación* es una campaña completa que lleva a los héroes desde el 1.<sup>er</sup> al 11.<sup>º</sup> nivel.



[paizo.com/pathfinder](http://paizo.com/pathfinder)



8 436589 629332

PF228  
Impreso en Lituania  
Printed in Lithuania